

全訳『初等学校教室授業改善のための英語教科教育課程運営材料』 韓国初等学校英語教育カリキュラムの基礎資料

木村 裕三

1. はじめに

韓国教育人的資源部が2003年12月に発行した第7次英語科教育課程の解説指導書は、初等学校版、中学版、高等学校版の3種類が存在する。そのうち前号において中学校版と高等学校の完訳版を掲載した。今号で残った初等学校の完訳版を掲載する。

2003年に教育人的資源部がこのような国家カリキュラムの解説指導書を刊行しなければならなかった理由を前号で推測した。韓国初の水準別教育課程である第7次教育課程が学習者の能力に合わせた指導を規定した画期的な国家カリキュラムではあった。しかし、英語教育現場からは実施の困難さから不評の声が上がり、具体的事例が提示された解説書を発行することによって、多少なりともその不評を緩和するという、韓国政府が取った応急措置の一環ではなかったか、という推測であった。

その後韓国では、この推測が当を得ていることを示唆する出来事があった。現在韓国ではこれまで5年ごとに改訂してきた国家カリキュラムの慣行を破り、第7次教育課程の理念は残したまま、社会情勢に応じて随時教育課程の内容を変更できる、「常時教育課程」というシステムを取っている。この「常時教育課程」下で、2006年8月29日に発表されたのが「小・中学校教育課程部分修正告示」（教育人的資源部、2006）である。これは、第7次教育課程の最大の特徴である水準別指導を一部見直し、その裁量権を各学校に委ね、学校の現状に合った水準別指導を実現させる修正である。今回の修正では、まず英語と数学で水準別指導の学年およびクラス編成に各学校の自由度を高める措置を講じている。そして、水準別補助教科書の編纂を進め、2009年3月より初等学校1、2年、中学高校各1年より順次導入し、2011年には全学年で実施の予定である。

こうしてみると、第7次教育課程は当初その理念が英語教育の教室現場に浸透する上で困難を極めたことが想像される。その第7次教育課程を浸透させようと発刊されたであろう本書には、韓国政府の第7次教育課程への並々ならぬ思い入れが注入されていると言っても過言ではない。ことに、今回掲載する初等学校用第7次英語科教育課程解説書が、前号に掲載した中学校、高等学校用の解説書に比べ、より具体的、即応的な内容となっていることを考えると、その背後には韓国政府の次のような思惑が感じられる。

それは、初等学校英語教員の質である。韓国の初等学校教員は日本と同様、原則として全科目担当制である。大学で学校教育に加え、特定の専攻学科を卒業し、専門科目はあるものの、実際にはそれ以外の科目を教えている。一方、1995年より始まった国立教育大学校での

初等学校英語科教員養成により、新たに英語を専門とする初等学校教員も誕生しているが、その数は英語の授業数にはまだ追いつかず、初等学校で英語を担当しているのは英語の専科教員と担任との混成である場合がほとんどである。

こうした状況の中、英語をより専門とする中学、高等学校の英語科教員と比べ、初等学校の英語科教員は専門性の点では中学、高等学校の英語科教員と肩を並べることは難しい。他方で、英語をいかに初等学校児童の年齢に合わせた形で応用し、実践していくかという実践的アイデアについては、初等学校英語科教員に軍配が上がるであろう。こうした初等学校英語科教員の特性を鑑みると、指導解説書は理論よりも実践を重視した、より具体的、即応的な内容になることは当然である。

また、第7次教育課程の最大の特徴である、「深化・補充型水準別」指導の形態について、実用的でわかりやすい解説が見られる。これも、中学校・高等学校における「段階型水準別」指導形態に比べ、初等学校の「深化・補充型水準別」指導の方が教員により高度な指導技術を要求するためと考えられる。

以上のように推測すると、『初等学校教室授業改善のための英語教科教育課程運営材料』にはまさに韓国の第7次教育課程の真髓がより詳細にちりばめられていることになる。

以下では原著5章105頁のうち、第3章の一部を除き翻訳の対象とした。

2. 完訳の内容

I 英語科教育課程の理解

英語課教育課程は国民の共通基本教育課程として、初等学校3学年から高等学校1学年までの英語教育の目標、内容、方法、評価等の内容を含んでいる。初等学校の英語課教育課程の特徴は次の通りである。

1. 性格

初等学校英語は生徒が日常生活の中で使う基礎的な英語を理解し表現する能力を養う教科である。

- コミュニケーションの基盤となる言語機能教育，その中でも音声言語教育を主とする。
- 文字言語教育は容易で簡単な内容の文章を読み書くことのできる内容とし，音声言語と関係させて内容を構成する。
- 初等学校の英語教育の方法は小学生の特性を考慮するようにする。
- 英語の教授・学習活動は実生活で接することのできる遊びを中心とし，体験学習を通して発見の面白さを味わうことができるようにすることが効果的である。
- 教授・学習に反復学習と多様な教授法を適用させる。
- マルチメディアのような多様で興味深い教育メディアを適切に活用させるようにする。
- 初等学校における英語の時間の運営は生徒個人の学習能力の差を考慮し，深化・補充型水

準別授業を行う。

- ・水準別授業では課題または活動中心の授業運営とし、生徒が自己主導的な学習ができるようにする。
- ・深化・補充型水準別授業は、すべての生徒に共通に適用される基本課程とその上下課程として補充課程と深化課程を運営する。
- ・補充課程は、基本課程の成就基準に到達できていない生徒が追加的に課題中心の学習を通して基本課程を十分に理解できるようにする課程である。
- ・深化課程は、基本課程の成就基準を達成した生徒が追加的に課題中心の学習を通して基本課程を深化できるようにする課程である。

○初等学校では英語に対する親しみと自信感を植えつけ、英語に対しての興味と関心を持続的に維持させることが重要である。

○英語教科は、英語でのコミュニケーション能力を養うことも重要な目標であるが人性教育も重要である。

<補足> 初等学校の英語は音声言語が主となるように、文字言語を教える際に長時間を費やさないようにしなければならない。また初等学校の英語教育の方法は英語に対する興味を誘発させ持続させることが最も重要である。興味を誘発させるためには生徒の感覚と経験に合った内容を中心とし、ゲーム、遊び、ロールプレイ、歌、チャンツ等の方法を使用することが望ましい。言語を教える際には創意的な言語使用技術を積極的に取り入れなければならない。（教育部、1997、初等学校教育課程の解説）

2. 目標

日常生活で必要な英語を理解し使用することのできる基本的なコミュニケーション能力を養う。同時に、外国の文化を正しく受容し自国の文化を発展させ、外国に紹介することのできる基盤を養う。

ア．英語に興味と自信感を持ち、コミュニケーションができる基本能力を養う。

イ．日常生活と一般的な話題に関して自然にコミュニケーションをする。

ウ．外国の多様な情報を理解し、これを活用する能力を養う。

エ．外国の文化を理解することで自国の文化を改めて認識し、正しい価値観を養う。

<補足> 教育の目標は総括的な目標と具体的な目標の4項目が提示されている。ここで初等学校に該当する内容は総括目標の前半部分と具体的な目標の「ア、エ」項目である。初等学校の英語は中学校で本格的に英語を学習する前の予備教育としての性格をもっている。従って、英語を流暢に使用する能力を養うというよりは、英語という外国語が与える疎遠感を減らし、親密感を持つことができるように教育目標を設定すれば、初期段階の初等英語教育としてはまず不十分ではないであろう（教育部、1997、上掲）。

3. 内容

ア. 内容の体系

1) 言語機能

リスニング，スピーキング，リーディング，ライティングの4機能を総合的に使用できる能力を漸進的に培うことができるようにする。

言語機能	音声言語	文字言語
理解機能	リスニング	リーディング
表現機能	スピーキング	ライティング

2) コミュニケーション活動

コミュニケーション活動は音声言語活動と文字言語活動で成り立っている。

領域	内容
音声言語活動	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声言語活動のためには教師用指導書総論の[別表2]，「コミュニケーション機能と例示文」に提示された項目を参考 ・ 「コミュニケーション機能と例示文」の中学年／段階別成就基準を達成するために適切なものを選択し使用。
文字言語活動	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文字言語活動のために[別表2]に提示された項目と共に[別表4]の「コミュニケーションに必要な言語形式」に提示された項目を参考

3) 言語材料

自然な言語活動のために下の素材，文化，言語，語彙，単一文章の長さを参考にする。

領域	内容
素材	<ul style="list-style-type: none"> ・ [別表1]の「素材」を参照し適切なものを選択し使用 ・ 生徒の興味，必要，認知的水準等を考慮し学習意欲を誘発させる内容 ・ テーマと状況，タスク等を考慮した内容 ・ 成就基準達成に適合した内容 ・ 相互適用に適合した内容 ・ 深化学習と発展学習に適合した内容
文化	<ul style="list-style-type: none"> ・ コミュニケーションに必要な英語圏の生活様式と言語文化 ・ 英語圏で文化的に適切な言語的，非言語的行動様式 ・ 英語圏の文化と自国の文化の言語的，文化的違い
言語	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初等学校では音声言語を中心とし，文字言語は音声言語の補助手段として使用 ・ 自然な言語習得と実際のコミュニケーション活動に役に立つ言語 ・ 日常生活でよく使われる言語
語彙	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「基本語彙表」を中心に使用

	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学年／段階別に資料できる新しい語彙数 3学年：80～120単語 4学年：80～120単語 5学年：90～130単語 6学年：90～130単語 （全体で450単語以内，30単語の常用外来語の使用を許可）
単一文 章の長 さ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3，4学年：7単語以内 ・ 5，6学年：9単語以内 （但し，and，but，orを使用する場合に例外とする。）

＜補足＞ 教育課程の内容体系で初等学校に該当する部分のみ抜粋し提示した。基本教育課程はもちろん，補充・深化課程の資料を提供する場合，範囲を参考にすることができる。同時に[別表]の内容の中で初等学校に該当する内容を見てみると次のとおりである。

[別表1] 日常生活で使われる一般的な話題を中心に，生徒が関心を持ち興味を持つことができるように素材を選択し，コミュニケーション能力，探求能力，問題解決能力を養うのに役に立つ内容とする。

1．個人生活，家庭生活，学校生活，社会生活と対人関係等に関する内容。2．生活習慣，健康，運動に関するもの。3．趣味，娯楽，旅行等余暇の使用に関する内容。4．動植物，季節，天気等自然現象に関する内容。5．外国人の生活習慣，学校生活等日常を理解するのに役に立つ内容。6．自国の文化を紹介する内容。7．健全な価値観

[別表2] コミュニケーション機能と例示文は初等学校の水準に合わせ，活用することを勧めるが，その他の機能や文章も使用できるとしている。

[別表3] 基本語彙に関連する規則及び語彙の指針は次のとおりである。

- ①各学年及び段階で使用できる新しい語彙水準を提示している。
- ②3～6学年では履修する単語数を勧奨し提示している。
- ③動詞，名詞，形容詞，副詞，代名詞の代表形のみを提示しこれらの語彙の変化形を含んでいることと解釈する。
- ④同一の意味の変化，文法機能の違いがある場合1つの単語と見なす。
- ⑤人名，地名等の固有名詞と月，曜日，数，序数は新しい語彙と見なさない。
- ⑥学習した単語を使用して作った語彙の中のいくつかは，新しい語彙として見なさない。
- ⑦外来語の中で，生活の中で頻繁に使用されている例示の単語は新しい語彙と見なさない。
この中で3～6学年では30単語，7～10段階では20単語ぐらいを追加し使用できる。
- ⑧基本語彙表に提示されている語彙は全部で2,067個であり，示された語彙は578個，初等学校で使用することを勧めている単語である。

[別表 4] 文字言語活動のために[別表 2]に提示されたコミュニケーション例示文と共に必要時に使用できる言語形式を提示している。

イ. 学年／段階別成就基準

- ・ 3 学年から 6 学年までは深化・補充型水準別教育課程を適用させる。
- ・ 成就基準は目標と学習内容を包括した概念とし，基準課程と深化課程の成就基準を提示する。
- ・ 学年／段階別成就基準は前学年／段階の成就基準に重ねて適用させる。

＜英語課学年段階別成就基準表＞

領域 学年	リスニング	スピーキング	リーディング	ライティング
3	(1)英語の音とアクセント，リズム，抑揚を聞いて識別する。 (2)単語を聞いてその対象がわかる。 (3)一つの文章から成る簡単な指示，命令を聞いて反応を示す。 (4)個人，家庭，学校生活に関する簡単な会話を聞いて理解する。 (5)短くて簡単な内容のチャンツや歌等を聞いて楽しむ。 (6)簡単なゲームや遊びの内容を聞いて理解する。 (7)慣用的な表現を理解する。 [深化課程] (8)単語を聞いて，相互の単語の意味関係が分かる。 (9)一つの文章を聞いて，その文章が表現している絵を探す。	(1)アクセント，リズム，抑揚に合わせて話す。 (2)周囲の見慣れた対象の名前を話す。 (3)実物や絵を見ながら単語または一つの文章で話す。 (4)個人，家庭，学校生活に関する簡単な会話をする。 (5)短くて簡単なチャンツや歌に合わせて歌う。 (6)簡単なゲームや遊びに参加する。 (7)あいさつのなどの慣用的表現をする。 [深化課程] (8)実物や絵を見ながら文章単位で話す。 (9)個人，家庭，学校生活に関する簡単な会話をする。		

領域 学年	リスニング	スピーキング	リーディング	ライティング
4	<p>(1)日常生活に関する会話を聞いて理解する。</p> <p>(2)周囲の事物と人に関する簡単な説明を聞いて理解する。</p> <p>(3)一文または二文から成る命令や指示を聞いて行動する。</p> <p>(4)簡単な説明を聞いて単純なタスクを遂行する。</p> <p>(5)簡単な会話を聞いて会話がなされている場所と時間等が分かる。</p> <p>(6)日常生活に関する簡単な話を聞いて、中心となる単語を探す。</p> <p>(7)簡単なロールプレイの内容を理解する。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(8)簡単な言葉を聞いて意図、目的を大体理解する。</p> <p>(9)二つの文章を聞き、意味が同じであるか違うかを区別する。</p>	<p>(1)日常生活に関する簡単な会話をする。</p> <p>(2)周囲の事物と人に関して簡単に説明したり質問し答えたりする。</p> <p>(3)一文で指示または命令をする。</p> <p>(4)必要時に助けを求める。</p> <p>(5)短くて簡単なチャンツや歌を歌う。</p> <p>(6)簡単なロールプレイに参加し適切な言葉と行動をとる。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(7)適切な表現、身振り等を使用し会話をする。</p> <p>(8)実物や絵等の資料を利用し必要な言葉を簡単に話す。</p>	<p>(1)アルファベットの印刷体、大小文字を識別し読む。</p> <p>(2)簡単な単語をつづいて読む。</p> <p>(3)絵、実物、行動を頼りに簡単な言葉の意味を理解する。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(4)周囲の英語文字に関して好奇心を持つ。</p> <p>(5)コンピューターのキーボードのアルファベットに慣れる。</p>	

領域 学年	リスニング	スピーキング	リーディング	ライティング
5	<p>(1)周囲の人と事物に関する簡単な言葉を聞いて理解する。</p> <p>(2)簡単な内容の説明を聞いてタスクを遂行する。</p> <p>(3)簡単な会話を聞いて状況を理解する。</p> <p>(4)簡単な会話を聞いてテーマを理解する。</p> <p>(5)過去の出来事に関する簡単な文章を聞いて理解する。</p> <p>(6)基礎的な電話での会話を聞いて理解する。 [深化課程]</p> <p>(7)日常生活でよく使われる慣用的な表現を状況と目的に合わせて使用する。</p>	<p>(1)状況と目的に合わせて簡単な会話をする。</p> <p>(2)一日の日課に関して簡単に話す。</p> <p>(3)二、三の連続した文章で命令し要請する。</p> <p>(4)簡単な言葉を聞いて細かい事項について話す。</p> <p>(5)過去の出来事に関して簡単に話す。</p> <p>(6)基礎的な電話での会話をする。 [深化課程]</p> <p>(7)日常生活でよく使われる慣用的な表現を状況と目的に合わせて使用する。</p> <p>(8)過去に起きた日常的な出来事に関して感想を簡単に話す。</p>	<p>(1)簡単な単語の意味を理解する。</p> <p>(2)簡単な単語を声に出して読む。</p> <p>(3)聞こえた単語を探して読む。 [深化課程]</p> <p>(4)音と文字の関係を理解する。</p> <p>(5)コンピューターのキーボードでアルファベットを探し打つ。</p>	<p>(1)アルファベットの印刷体，大小文字を区別し書く。</p> <p>(2)口頭で慣れた言葉を見ながら書いたり覚えて書く。</p> <p>(3)実物や絵を見て，それに対応する言葉を書く。 [深化課程]</p> <p>(4)聞こえた単語を書き取る。</p> <p>(5)コンピューターのキーボードにより口頭で慣れた言葉を打つ。</p>

領域 学年	リスニング	スピーキング	リーディング	ライティング
6	<p>(1)日常生活に関する簡単な内容の話を聞いて、意図や目的を理解する。</p> <p>(2)簡単な会話を聞いて目的とテーマを理解する。</p> <p>(3)簡単な話を聞いて細かい事項を理解する。</p> <p>(4)未来の出来事に関する簡単な話を聞いて理解する。</p> <p>(5)理由を聞いて答えるという簡単な会話を聞いて理解する。</p> <p>(6)対象を比較する簡単な話を聞いて理解する。</p> <p>(7)簡単な電話での会話を理解する。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(8)簡単な言葉を聞いて事物が起こった順序がわかる。</p> <p>(9)簡単な言葉を聞いて内容の真偽が分かる。</p>	<p>(1)日常生活に関する簡単な話を聞いて、その内容に関して質問し答える。</p> <p>(2)日常的なテーマに関して自分の意見を簡単に話す。</p> <p>(3)簡単な会話を聞いてテーマを話す。</p> <p>(4)簡単な話を聞いて細かい状況を話す。</p> <p>(5)過去の出来事、これから起こる事に等について簡単に質問し答える。</p> <p>(6)事実に関して簡単に理由を聞き答える。</p> <p>(7)簡単な電話での会話をする。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(8)絵や漫画等に出てくる色々な出来事を順序どおりに話す。</p> <p>(9)簡単な言葉で対象を比較する。</p>	<p>(1)アルファベットの印刷体、大小文字を区別し書く。</p> <p>(2)口頭で慣れた単語を見ながら書いたり覚えて書く。</p> <p>(3)実物や絵を見てそれに対応する単語を書く。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(4)聞こえた単語を書き取る。</p> <p>(5)コンピューターのキーボードにより口頭で慣れた単語を打つ。</p>	<p>(1)簡単な単語を書く。</p> <p>(2)口頭で慣れた語句や文章を書く。</p> <p>(3)印刷体、大小文字と句読点(ピリオド、クエスチョンマーク等)を正しく書く。</p> <p>[深化課程]</p> <p>(4)例事物を参考にし、実物や絵を一つの文章で表わす。</p> <p>(5)簡単なバースデーカード、感謝のカード等を書く。</p>

＜補足＞成就基準は教育課程上の教育目標と教育内容を分析し生徒が達成すべき能力または特性の形態で述べたものとして、主に生徒の立場で述べたものである（教育部，1997，前記の本）。英語科教育課程の内容は成就基準の形態で述べられていて、基本課程と深化課程

の成就基準が提示されている。英語科成就基準は初等学校3学年で述べられている内容が4学年、5学年、そしてその後の学年及び段階まで続いている累積的な陳述方式を根拠とする。従って各段階ごとに新しい成就基準が提示され、その前の段階の成就基準は教育課程に提示されていなくても教材の構成や教授・学習活動時に循環または繰り返し適用させる。（教育部，1997，前記の本）

4. 教授・学習方法

タスク中心の学習ができるように多様な方法を考案する。

＜深化・補充型水準別教育課程＞

- (1)チャンツ，ゲーム等を通して興味と動機を誘発させるように授業を計画し指導する。
- (2)遊び，ゲーム等を通して活動中心の授業がなされるようにする。
- (3)生徒の水準に合わせて学習活動が行われるように開かれた教育を奨励し，個別学習と協力学習を多くする。
- (4)学習目標と内容に合った多様な教授方法を適用させる。
- (5)補充学習と深化学習の学習資料及び授業方案を考案する。
- (6)多様な深化・補充資料を準備し生徒の能力に合わせて提供し，個人別，ペア別，グループ別，分担別の学習活動を通して生徒中心の授業がなされるようにする。
- (7)補充学習は個別及び小グループ指導を体系的に行い，深化学習は自己主導的授業を多く行うようにする。
- (8)補充学習は学習内容を生徒の水準に合わせて再組織し提示することで，生徒が自信を持って積極的にコミュニケーション活動に参加できるようにする。
- (9)視聴覚資料及びマルチメディアを多様に活用し，興味と成就感を感じられるような機会を多く提供する。
- (10)スピーキングとライティングの指導は，初期では意味の伝達に重点を置き，漸進的に流暢性を高めるように指導する。
- (11)スピーキングの指導の初期ではコミュニケーションができる程度の間違いについては直に間違いを正すことを避ける。
- (12)英語圏の文化を適切な状況で紹介することで自然に文化の習得がなされるようにする。
- (13)英語と韓国語の言語的違いが分かるように指導に注意する。

＜補足＞初等学校の英語は深化・補充型水準別教育課程が適用される。初等学校の英語の授業はタスク中心に運営される。授業に適用する様々な活動を名称のみ参考に提示する。

1. タスク中心の学習（金ジェボク他，1999，教育課程解説，教育科学者）

- (1)リスニングのためのタスク：聞いて行動する，短い文を聞いて絵を順序通りに並べる
- (2)スピーキングのためのタスク：秘密探し，欠けている情報を探す，違う点を探す，お話の順序探し

(3)リーディングのためのタスク：単語／文章の認識，単語体験学習活動，質問と答え

(4)ライティングのためのタスク：書き写し，聞いて書く，文章をつなげる

2．深化・補充型水準別教育課程で見られる具体的な教授・学習方法

(1)リスニング・スピーキング及び語彙の指導に活用できるゲーム：

picture and sounds, 話をつづけるゲーム，ひそひそゲーム，Tic Tac Toe, Scramble, Hot and cold, What's missing, Mamma says, Bingo game

(2)リーディングの指導に活用できるゲーム：辞書探し(Dictionary Search)，単語／文章認識ゲーム(Word/sentence recognition)，お話の順序の並び替え(Text ordering)

(3)ライティングの指導に活用できるゲーム：隠れた絵探し

Ⅱ 英語課教授・学習モデルと適用の実態

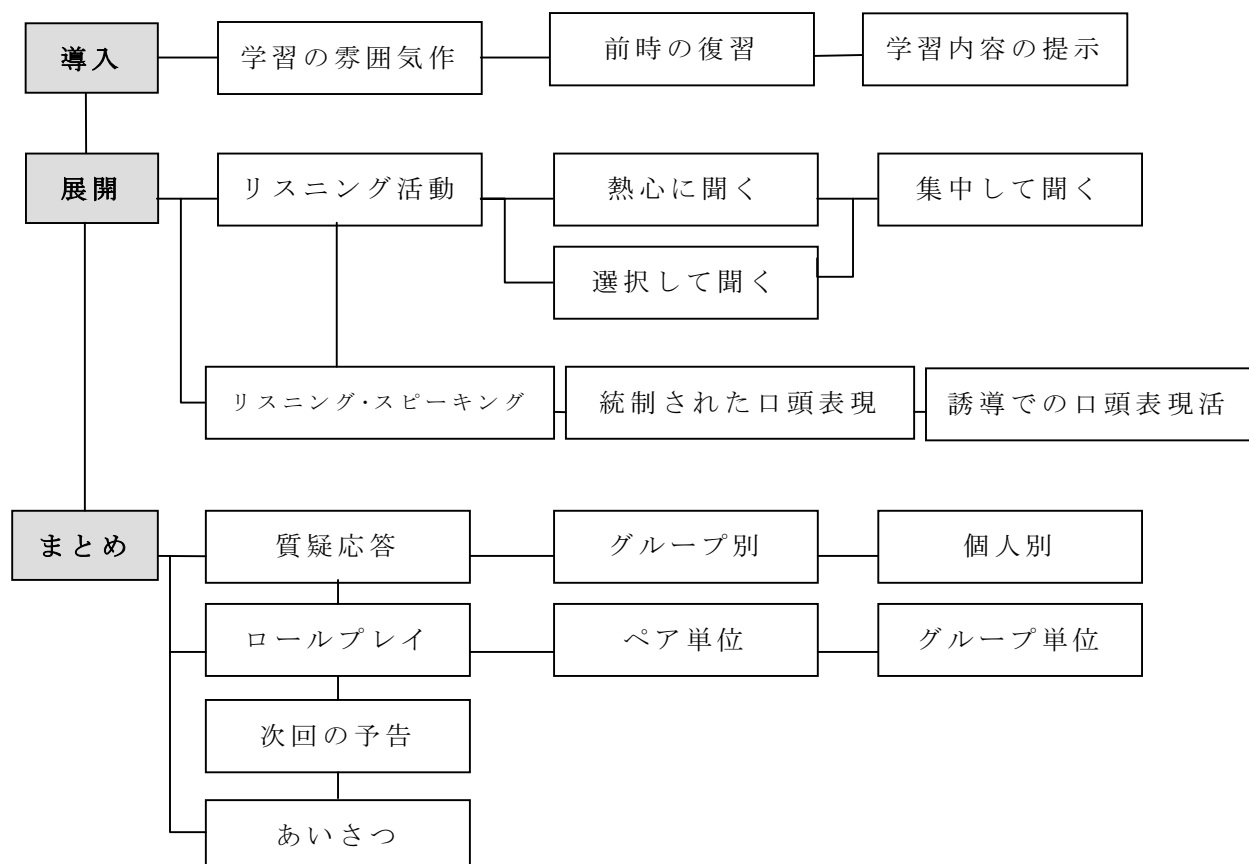
1．教授・学習モデル

ア．状況中心教授法 (Situational Language Teaching)

1) 状況中心教授活動

授業中に行われる色々な活動は実際のコミュニケーション状況と関連していなければならず，実際のコミュニケーション状況で言語を使った結果，生徒に目標言語の無意識的な発達をもたらされる。

2) 状況中心教授・学習モデル



イ. コミュニカティブ・ランゲージ・ティーチング (Communicative Language Teaching)

コミュニケーション能力育成のための実質的な教授・学習状況を設定し授業を展開することが要求され、正確性よりも流暢性が求められる。

1) 教授の手順

ア) 教師がいくつかの短い文を提示する。

イ) 会話文の状況とテーマに基づき質問し答える。

ウ) 会話文での重要な表現や機能を表す構文は絵、実物等を利用し学習させる。

エ) 初めは教師がコントロールするが、次第に自然なコミュニケーション活動へと移す。

オ) 学習した内容を口頭で簡単に評価する。

2) 教授学習モデル

Stage	Procedure	Content	Aids
Warm up	Review	既習事項の提示 既習内容の復習	Viewing
	New Target	生徒が使う言語要素の提示, 好奇心の誘発, 目標の予想	Mime
Communicative Activity	Problem-solving	リスニングと推測による学習問題に接近	学習問題の提示
	Meaningful Drill (discourse skill)	game, song, chant によるリスニング練習	活動に積極的に参加
	Controlled Practice	教師の指導による目標言語の練習	Teacher-class
	Guided Practice	練習した言語の使用を個別に点検	Teacher-Student
	Free Production	目標言語を使用し相互コミュニケーションの状況に接近	Group work Pair work
	Real Situation (Production)	実際のコミュニケーション状況の構成	Game, song chant
Application and Development	Use of language 前時の言語と合わせて指導	既習言語と連結し指導	Conversation (Role Play)
Closing	Arrangement	Evaluation	TPR, Song Chant, Game

ウ．全身反応教授法（Total Physical Response Approach: TPR）

全身反応教授法は身体的行動を通して英語を学習する方法で、教師の命令に従って生徒が身体的な反応を示すことで言語に対する理解を動作で表現することである。

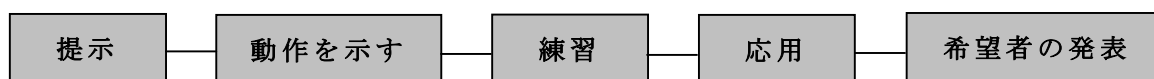
1) TPRの基本原則

- ア) 話す前に聞いて理解をすること
- イ) 外国語で話したり命令に従い、学習者は体を動かして表現すること
- ウ) 学習者が自ら発話できるまで学習者に外国語を強要しないこと

2) TPRの教授手順

- ア) 第1段階：新しい命令語に従い行動する(New Commands)
- イ) 第2段階：復習(Review)
- ウ) 第3段階：質問し動作で答える(Asking Question)
- エ) 第4段階：役割交代(Role change)
- オ) 第5段階：読んで書く(Reading and Writing)

3) 全身反応教授法の指導課程



- ア) 教師が提示（命令）し、教師の指示に従い生徒が行動する。
- イ) 生徒が命令語を理解したら今度は教師の命令を聞いて行動する。
- ウ) 生徒が慣れてきたら教師は命令だけし、生徒だけが聞いて自ら行動し、行動するのに慣れてきたら生徒が自ら命令し行動する。
- エ) 前の時間に学習した内容を復習した後、新しい内容を一つずつ追加していく。

4) 全身反応教授法の教授・学習モデル

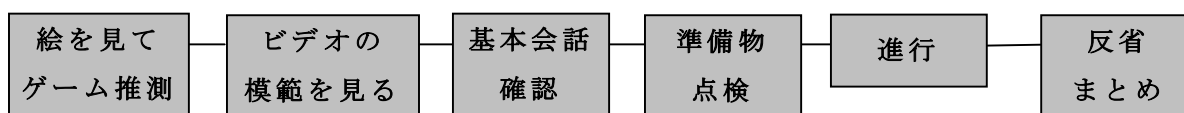
段階	指導課程	教授－学習活動	資料
導入	あいさつ	・ 教師－児童のあいさつ ・ ペアであいさつ	・ 教室英語の使用
	学習の提示	・ 前時の学習内容の復習 ・ 本時の学習の提示	・ 単語－ピクチャーカード
	模範の提示	・ 教師の実演 ・ 児童の模範 ・ monitor模範	・ V.T.R ・ T.P.R
展開	全体反応	・ 全体活動	
	男女,分担反応	・ 男子, 女子の活動 ・ 分担別行動 ・ グループ別活動	・ 反応の観察 ・ 実物の活用

	個人反応	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師と1対1の行動 ・ 児童同士1対1の行動 ・ one for each group活動 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵 ・ 単語カード
	活動遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・ Game ・ Role play ・ Song ・ カード探し 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 活動遊びの指導
まとめ	学習のまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の学習のまとめ, 評価 ・ 次回の学習内容の予告 	
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体あいさつ 	

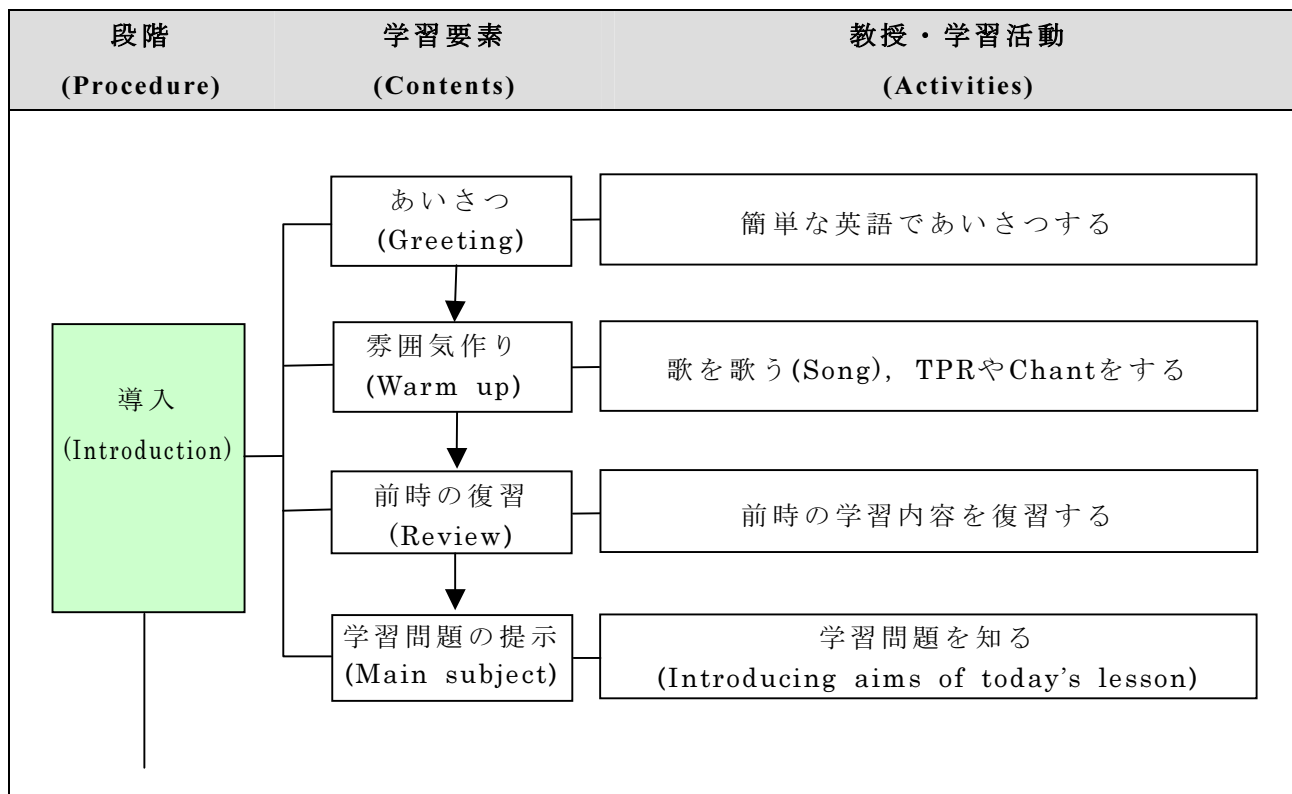
エ. 活動中心教授法 (Activity-based Approach)

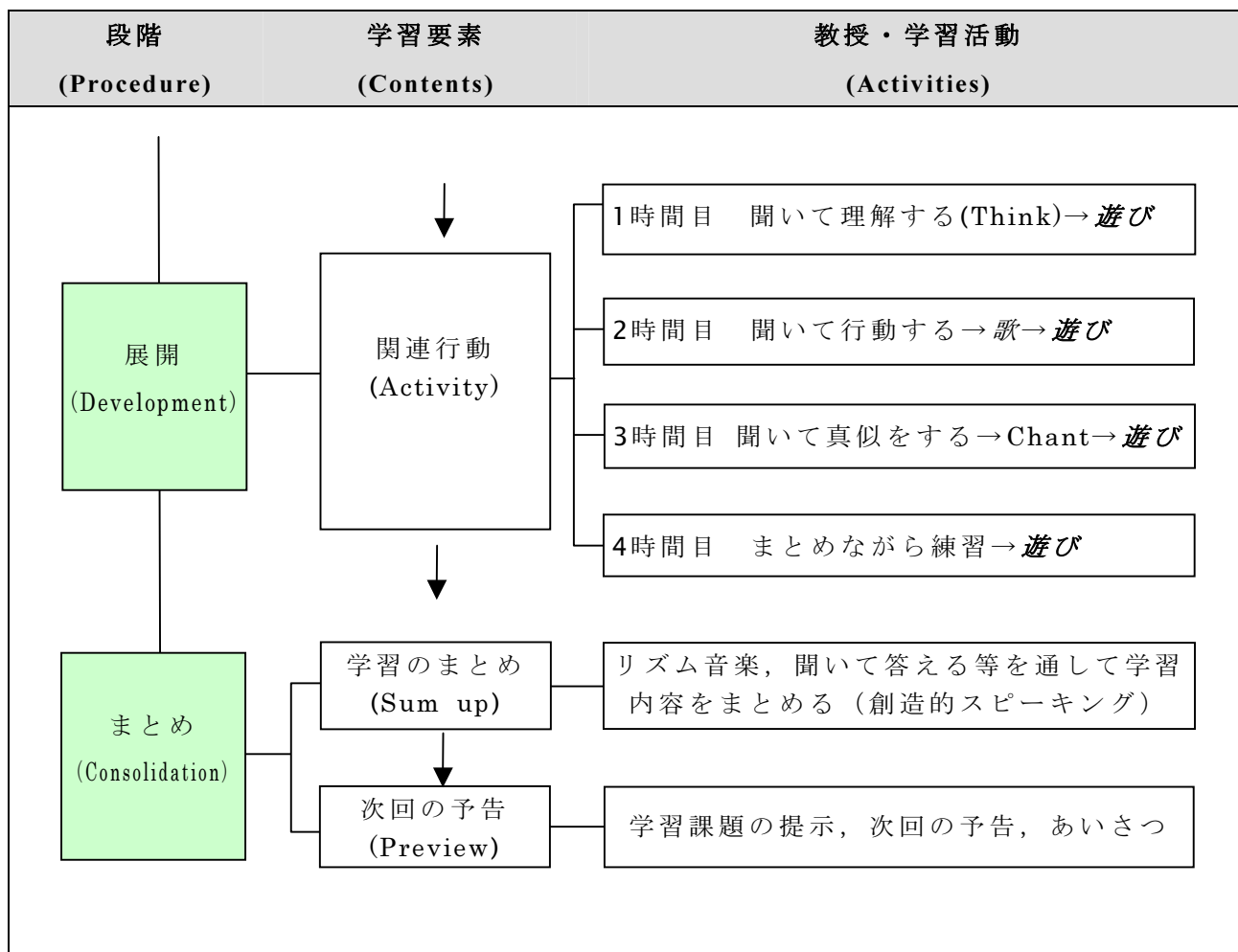
1) ゲームと遊び

ア) ゲームと遊びの指導課程



イ) ゲームと遊び中心の教授・学習モデル

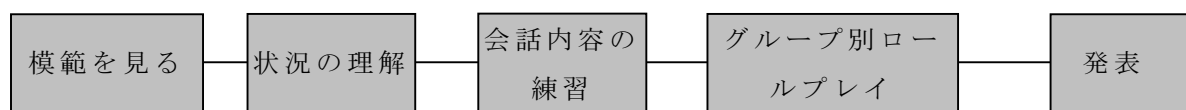




2) ロールプレイ(Role Play)

ロールプレイとは学習者に言語使用に関する役割を仮想することによって，与えられた状況の下で話し行動する授業方式で，状況(Situation)，役割(Role)，有用な表現(Useful Expression)等の核心的な構要素で成り立っている。

ア) ロールプレイ指導課程



- (1) グループ別にロールプレイの状況に従い再構成する。
- (2) 表情と動作を大きく演技し，声も該当人物の年と性別に合った声を出す。
- (3) 教師は生徒が作った多様な話すべてに肯定的に反応し褒めながら生徒が想像力と創造力を発揮し自由に話しを作り発表できるようにする。

- (4) グループ別に該当役割の台詞を練習し、話す時に自分の部分になったとき立たせて話させ、また簡単なヘアバンドや小物を利用し、より実感がわくようなロールプレイができるようにする。
- (5) 内気な生徒はお面をかぶせたり扮装をして顔を隠してやり、積極的にロールプレイに参加できるようにする。
- (6) 生徒がロールプレイの台詞のみに限らず台詞を付け加えることができるように許可し、多少正確性に欠けても状況を別に設定し会話を作りながら離すようにし、創意的に言語を使うことのできる機会へと発展させる。

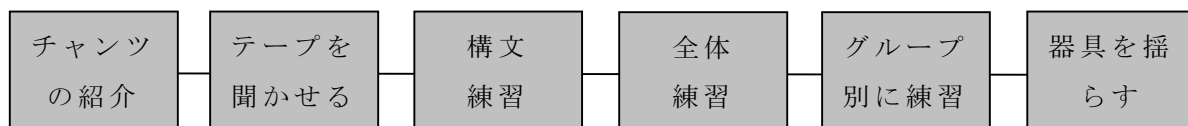
イ) ロールプレイ時の留意点

- (1) ロールプレイが現在の学習内容を教える上で最も適当であるかどうかをまず決定しなければならない。
- (2) 生徒が準備できる十分な時間と条件を準備し与えなければならない。
- (3) ロールプレイを通じた文化の違いに対する理解を通して英語の文化を正しく理解する上で利用することができるようにする。

3) 歌とチャンツ(Song and Chant)

歌やチャンツのリズムは該当する箇所のリズムと一致しなければならず、特に4/4拍子の歌や2/4拍子の歌は日常会話の強弱型リズムに一致し英語のリズムに慣れるのにいい資料である。強、弱、中間、弱または強、弱の拍子と該当する歌詞の強弱に合わせ強い拍子の時には息を吐きながら強く発音し、弱い拍子の時は息をあまり吸わないで弱く発音するようにする。強い拍子の時に合わせて手を叩いたりリズム楽器を利用する方法も良い。音楽の時間のリズムをとる練習のように楽譜通りにリズムをとるのではなく、生徒の好きなように歌詞のリズム通りにリズム楽器を叩くことも、英語のリズムを自然に慣れさせるための良い方法である。しかし毎時間頻繁に使用したりまたは間違ったリズムで行っている場合、逆効果になってしまうので注意する必要がある。

ア) 歌とチャンツの指導課程



- (1) 教材要因、生徒要因等を考慮し適した段階で再構成するようにする。
- (2) 始めに聞かせるとき、歌/チャンツの内容と関連した質問を前もって与えておき答えを探しながら聞かせるようし、生徒のリスニング集中力を向上させるようにする。

- (3) チャンツで言語に慣れた後、リズムを取って会話形式で発話をさせ、ネイティブスピーカーのような自然でかつ実践的なコミュニケーション能力を養うようにする。
- (4) 歌とチャンツの踊りや手遊び等を生徒が簡単に真似できるように簡単な内容を設定し、踊りや手遊びを学習する時に多くの時間を消費することを避ける。
- (5) 踊りや手遊びはアクセントがある部分には強く大きな動作を入れ、体で感じられるように指導し、言語のアクセントを具体的で感覚的に慣れさせるようにする。

4) 遊び中心の教育・学習モデル

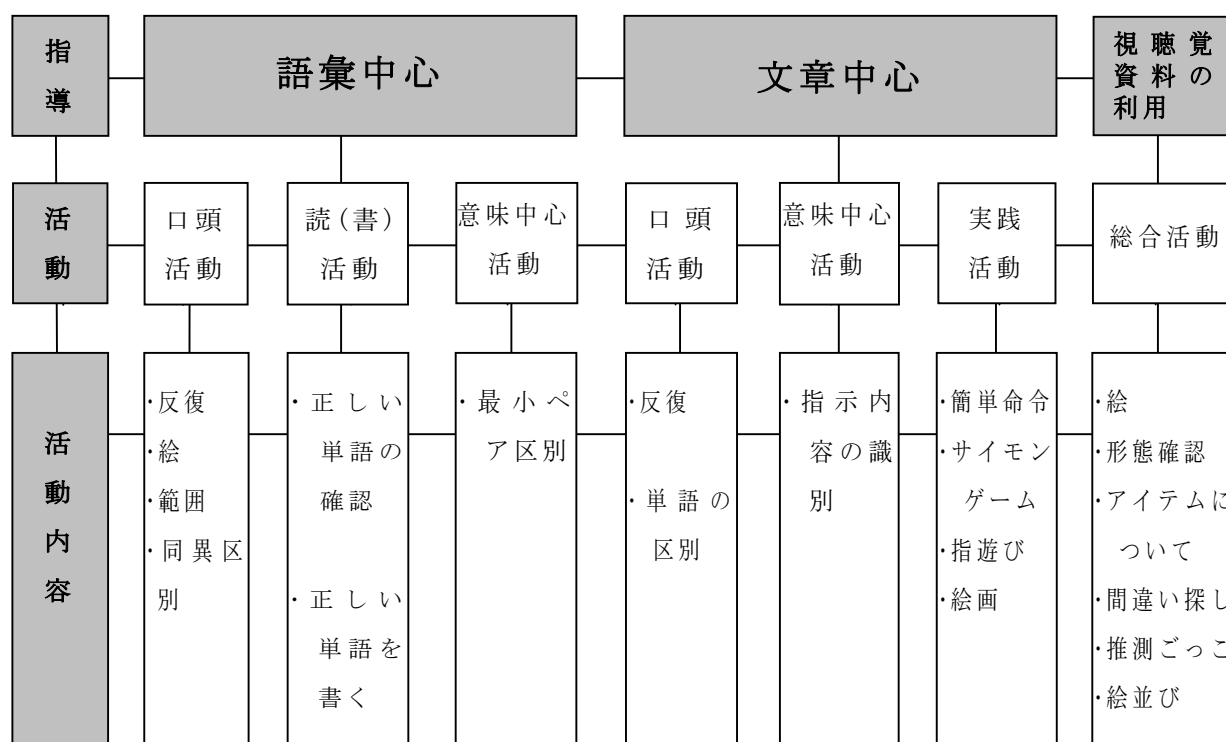
段階	指導課程	教授学習活動		時間	準備物及び留意点
		教師	児童		
導入	あいさつ	・教師－児童あいさつ (日付, 曜日, 天気)	・ペアであいさつ	10'	・教室英語使用
	復習	・前時の学習の復習 教師/生徒	・復習 教師/生徒		・学習教材
	学習案内	・本時の学習の案内	・本時の学習教材の確認		・VTR視聴
	目標案内	・本時の学習テーマの確認	・会話文の状況を見て聞く		
展開	模範行動	・状況説明 教師 模範行動 教師－生徒の実演	・児童 状況説明 児童 模範行動 教材テープを聞く	25'	・逸話 ・Tapeを聞く
	全体反応	・新出単語, 新出構文の練習 ・教師の後に続いて話す	・全体練習, 全体行動文を見ながら教師の後に続いて話す		・新出単語カード ・構文カード
	分担反応	・行動を提示	・分担別, グループ別, 男女別		・ピクチャーカード
	個人反応	・行動を提示 教師/生徒	・生徒/生徒 1対1で行動		・ピクチャーカード
	遊び	・カード探し (単語, 構文) ・Game ・Role play ・Song ・Chant	・個別活動, 会話 ・教師/生徒 グループ別 ・ロールプレイの配役設定 ・全体活動		・遊びに必要な資料 ・絵, 実物 ・歌 VTR
まとめ	学習のまとめ	・新出単語, 構文カードの提示 ・会話文の提示 ・次回の授業の予告	・カード, 教材を見て話す ・教師/生徒 生徒/生徒で会話 ・練習, 復習	5'	・学習教材
	あいさつ	・全体であいさつ	・ペアであいさつ		教室英語

オ. リスニング中心教授法(Comprehension-based Approach)

1) 意味

受容(receptive)に優先的に重点を置きスピーキングをあまり強調しないリスニング重点または理解重点の学習によることで、スピーキング能力が豊富なリスニング経験を経ると自然に漸進的に生まれてくると考える。

2) リスニング中心教授・学習モデル

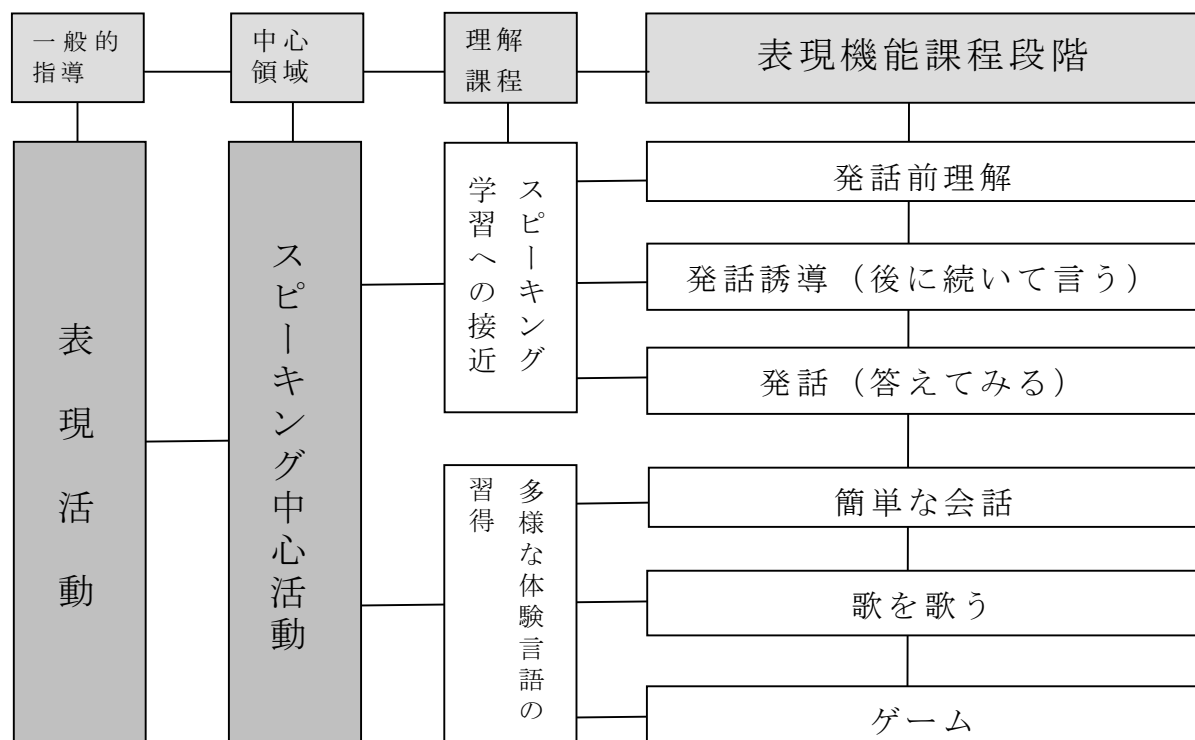


カ. スピーキング中心教授法(Production-based Approach)

1) 意味

スピーキング中心教授法は初歩からスピーキングに重点を置いた方法ではないが、リスニング能力の基盤が出来上がる前に学習者にスピーキングを指導することが良い方法であるという教授法である。

2) スピーキング中心教授・学習モデル



2. 教授・学習の実態

初等英語の教科書は単元名を見れば大体どんな内容を指導しなければならないのか予測できる。この課程では初等英語の教科書の単元名を比較提示することにより各学年で指導すべき単元とその関連性を知り、各単元を構成する基本体系についてそれぞれの設定趣旨・指導方案を見てみる。

ア. 初等英語教科書の学年別単元

1) 3, 4学年（8単元）

単元 \ 学年	3学年	4学年
1	Hello, I'm Minsu.	Nice to Meet You
2	What's This?	Don't Do That
3	Happy Birthday!	How Old Are You?
4	Wash Your Hands	What Time Is It?
5	I Like Apples	Who Is She?
6	How Many Cows?	Is It Your Cap?
7	I Can Swim	Sorry I Can't
8	It's Snowing	How Much Is It?

2) 5, 6学年 (16单元)

单元	5 学年	6 学年
1	How Are You?	Where Are You From?
2	What Day Is It Today?	Is This York Street?
3	It's Under the Table.	I Like Spring.
4	What a Nice Day!	When Is Your Birthday?
5	Where Is <i>Namdaemun</i> ?	May I Help You?
6	I Get Up at Seven Every Day	Can I Have Some Water?
7	She's Tall	My Father Is a Pilot
8	Let's Go Swimming	What Will You Do This Summer?
9	Whose Boat Is This?	How Was Your Vacation?
10	Do You Want Some More?	I'm Stronger than You
11	What Are You Doing?	What Do You Want to Do?
12	This Is a Bedroom	Will You Help Me, Please?
13	What Did You Do Yesterday?	That's Too Bad
14	Is Peter There?	Would You Like to Come to My House?
15	Can You Join Us?	It's Time to Go Home
16	Did You Have a Nice Vacation?	So Long, Everyone!

イ. 各学年別単元の基本体系

	3学年	4学年	5学年	6学年
1 時間目	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Listen (1) • Listen and Repeat (1) • Let's Play (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Listen (1) • Listen and Repeat (1) • Let's Play (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Listen • Listen and Repeat (1) • Let's Play (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Listen • Listen and Repeat (1) • Let's Play (1)
2 時間目	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Listen (2) • Listen and Repeat (2) • Let's Chant • Let's Play (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Listen (2) • Listen and Repeat (2) • Let's Chant • Let's Play (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Speak • Listen and Repeat (2) • Let's Sing/Chant • Let's Play (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Speak • Listen and Repeat (2) • Let's Read • Let's Play (2)
3 時間目	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Speak • Let's Sing • Let's Play (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Look and Speak • Let's Sing • Let's Read • Let's Play (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Let's Read • Let's Write • Let's Do It • Let's Play (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Let's Sing/Chant • Let's Write • Let's Play (3)
4 時間目	<ul style="list-style-type: none"> • Let's Role-play • Let's Review 	<ul style="list-style-type: none"> • Let's Role-play • Let's Review 	<ul style="list-style-type: none"> • Role-play/Activity • Review 	<ul style="list-style-type: none"> • Role-play/Activity • Review

ウ．単元の構成要素別指導方案（6学年中心）

1）Look and Listen

ア）設定趣旨

教科書に提示されている絵を見ながらCD-ROMタイトルや録音テープを通して英語を聞くことにより聞いた内容をより簡単に理解できるようにする。この時絵の資料は会話の内容を明視的、黙視的に提示してくれる先行者の役割を担い、視覚と聴覚を同時に使用することで、生徒のリスニング能力をより簡単に養うことができるようにする。

イ）指導方案

（1）Look at the picture

- ・教科書の絵を見て学習内容を予想する。（単元のタイトルを見ながらヒントが得られる）
- ・予想される会話の内容を英語または韓国語で発表する。

（2）Let's listen to the dialog

- ・CD-ROMのタイトルの「消音」機能を利用して音無しで画面だけを見せ内用を予想させる。
- ・全体的な内用把握に重点を置き聞かす。

（全部の単語を聞き取るという負担感を最小化し、英語の自然なイントネーションとリズムに慣れるようにする）

- ・2回目聞かした後は、聞いた文章の発表をし、より具体的な発問を投げかける。

（3）Let's listen again

- ・CD-ROMのタイトルでもう一度会話を提示する。
- ・CD-ROMのタイトルの「英文」機能を利用し英文を共に提示する。

（初めから英文を共に提示すると、聞いてから理解をすることよりも提示された英文を読もうとするので、リスニング能力向上に効果的でない。）

2）Listen and Repeat(1)

ア）設定趣旨

英語の学習において初めのうちはリスニングを通じた理解が重要であるが、言語的表現が簡単で基本的なものは聞いた後に続いて言わせることにより、受動的で静かな学習をより能動的で動きのある学習が可能なので、最も初歩の発話活動を導入する。

イ）指導方案

（1）Listen carefully

- ・目標構文からなる短い会話をCD-ROMで提示する。
（指人形等を利用して教師がもう一度聞かせ楽しくする）

(2) Listen and repeat

- ・ CD-ROMのタイトル画面で会話の番号を選択し聞かせながら続けて言わせる。
(初めは正確性を強調せず、抑揚やリズム等に注意しネイティブスピーカーの発音を真似させるように続けて言わせる)
- ・ 生徒の発話が不十分な場合は番号をもう一度選択したり、画面にある番号をクリックして繰り返し練習させる。
- ・ 役割を多様に分け実際のように続けて言わせる。
(教師：生徒，男子：女子，分担：分担等)
- ・ 多様な方法で続いて言うことに慣れてきたら，続いていわずにそのまま練習させる。

(3) Let's practice

- ・ 教科書の後ろに添付された絵を利用し基本的な表現を練習する。
- ・ 聞かされる内容に合っているカードを探す。
- ・ 提示されたカードと聞かされる内容が合っているかどうか○，×ゲームをする。
- ・ 聞かされる内容をジェスチャーで正しく表現する (TPR活動)

3) Let's Play(1)

ア) 設定趣旨

小学生は、好奇心は強いが集中力が不足しているので、遊びと動作が多い活動を通した英語学習が強調されている。生徒が興味を示しながら英語を無意識の中で習得できる遊びを通した学習段階を設定した。

イ) 指導方案

(1) 簡単な準備物や資料を活用し主に教室でできるものとする。

- ・ Let's Play(1)では全体活動を中心に計画する。
- ・ 前で聞いて慣れた英語の表現を遊びの中で使用できるようにする。
- ・ リスニング学習と制限のあるスピーキング練習に焦点を置く。

(2) 遊びの方法と手順を正確に説明し始める。(試演も効果的)

- ・ 特定の生徒を指名して理解度を確かめる。
- ・ すべての生徒が参加できるように配慮し、疎外されたり他の行動をとる生徒がいないようにする。
- ・ 教科書が遊びの中に加わるとより面白くなり効果的である。

(3) 教科書に提示されている遊びに縛られないで、学習者の水準に合わせて創意的に再構成してみる。

4) Look and Speak

ア) 設定趣旨

スピーキングの練習をするためには、まず話す理由や目的がなければならない。主に2つ以上の絵を提示し、生徒自ら言葉を考えて話せるようにその理由と目的を提示する。1回目は学習した基本会話の中でその単元の目標に該当する英語の表現と機能を中心に別度提示される絵と状況を見ながら、生徒が実際に発話できる機会を与える。

イ) 指導方案

(1) Look at the picture

- ・教科書の絵を見て学習内容を予想させる。
- ・予想される会話の内容を英語または韓国語で発表する。

(2) Let's listen to the dialog.

- ・1回目の「Look and Speak」の会話をCD-ROMのタイトルで提示する。
- ・次に内容に対する質問を行い、英語で答える。
(生徒が単語や語句レベルで答えても褒め、より多くの発話がなされるようにする)
- ・もう一度聞き内容を確認する。
(生徒が聞こえなかった部分を教師が教える前に会話をもう一度見せ自ら分かるようにする。)
- ・2回目の「Look and Speak」の会話をCD-ROMのタイトルで提示し、1回目と同じ順序で指導する。
(生徒の発話が不十分でも認め、褒めてやる)

4) Listen and Repeat (2)

ア) 設定趣旨

前の「Look and Speak」の活動で生徒が絵を見ながら自ら話をしたものの中で、この単元の学習目標に該当する基本的な表現をまず聞きその後が続いて言うことで、受動的で静かな学習をより能動的で動きのある学習にすることができる。

イ) 指導方案

(1) Listen carefully

- ・CD-ROMのタイトルにある番号をクリックしネイティブスピーカーが出てくる動画を順序通りに提示する。
(後が続いて言わずに静かに聞かせ、他の生徒が聞く時に迷惑にならないように指導する)

(2) Listen and repeat

- ・ CD-ROMのタイトル画面で会話の番号を選択し聞かせ後に続いて言わせる。
(機械的な練習ではなく役割を決め意味のある状況で話させる)
- ・ 生徒の発話が不十分な場合は番号をもう一度選択したり、画面にある番号をクリックし繰り返し練習させる。

(3) Let's practice

- ・ 教科書の後ろに添付されている絵を利用し基本的な表現を練習する。
- ・ 聞かされた内容に合っているカードを探す。
- ・ 提示されたカードを見ながら質問に簡単な文章で答える。
- ・ 聞かされた内容をジェスチャーで正しく表現する (TPR活動)

6) Let's Read

ア) 設定趣旨

4年生での「アルファベットの大・小文字を識別し読む」, 「簡単な単語を続けて読む」, 「絵, 実物, 行動を参考に, 簡単な単語の意味を理解する」と5年生での「簡単な単語を理解する」, 「簡単な単語を声に出して読む」, 「挙げられた単語を探して読む」に続き6年生では成就目標がより高くなり, 基礎的で基本的な英語の文章や短い文章を読んで理解できるようにする。また, 学習した内容を基に多様な活動を通してこれから触れていく英語の文字言語に対し親しみを養うようにする。

イ) 指導方案

(1) Let's Read

- ・ まず絵を見ながら自ら読む。
- ・ CD-ROMのタイトルで文章を提示し読むものを聞く。
- ・ 画面を見ながら後に続いて読む。
- ・ 文章を聞いて該当する絵を教科書から探し指で指す。
- ・ 教科書にある文章を各自声に出して読む。

(2) Do it yourself

- ・ 教科書に提示されている簡単な文章を自ら読み, 与えられた課題を解く。
(生徒が困難を感じる場合, 補足指導をする)
- ・ CD-ROMのタイトルで問題の答えを提示する。

7) Let's Play(2)

ア) 設定趣旨

Let's Play(1)の活動が全体活動に重点を置くとすれば、Let's Play(2)はこれを発展させグループ別活動を通して目標とする文章を学習できるように提示する。

イ) 指導方案

(1) 簡単な準備物や資料を活用し主に教室でできるものとする。

- ・ Let's Play(2)ではグループ別活動を中心に計画する。
- ・ これまで耳にして慣れてきた英語の表現を、遊びを通して実際に使用することで学習効果をより高める。
- ・ リスニング学習と制限のあるスピーキング練習に焦点を置く。

(2) ゲームの方法と手順を明確に説明して始める。

- ・ 一つのグループの生徒とゲームの方法を説明しながら直接見せる。
- ・ 特定の生徒を指名し理解度を確認する。
- ・ すべての生徒が参加できるように配慮し、疎外されたり他の行動をしている生徒がいないようにする。
- ・ 教師がゲームに参加するとより面白くなり効果的である。

(3) 教科書に掲示されているゲームにとらわれず、生徒のレベルに合わせ変えたり創意的に再構成してみる。

8) Let's Sing/Chant

ア) 設定趣旨

歌とチャンツは面白い言語遊びの一つであると言える。言語をリズムに合わせ歌のように発話することで活動全体に興味を感じ、重要な単語や表現を繰り返し発話し慣れる方法である。歌がメロディーによって面白くなる反面、チャンツはリズムという要素で学習者に接近する。3, 4年生の場合は毎単元歌とチャンツが入っているが、5, 6年生では学習の内容と生徒の発達程度等を考慮して毎単元歌とチャンツを入れずに学習内容に合わせて歌またはチャンツの内いずれかを学習する。

イ) 指導方案

(1) Listen to the song/chant

- ・ CD-ROMのタイトルで歌やチャンツを聞かす。
- ・ もう一度聞かし、リズムに合わせ手拍子や足踏みをする。
- ・ 一部分ごとに聞いて後に続いて発音し歌詞の意味を知る。

(3, 4年生の場合は教科書に歌詞が提示されていないので内容を簡単に記号化し提示すると理解力が高まる。)

(2) Let's sing/chant

- ・ 1, 2時間目は慣れている簡単な言語表現が繰り返され主に文章単位で構成されているので多様なパートに分けて練習する。

(教師：生徒，男子：女子，分担：分担等)

- ・ 歌やチャンツに慣れてきたら，グループ別に踊りを創作し発表し，上手くできたものは学級全体に一般化させ一緒にする。

(高学年になるほど踊りを恥ずかしがりあまり従わない時，無理にさせることは負担になるので本人自ら面白さを感じることができるよう雰囲気を作ってやる)

9) Let's Write

ア) 設定趣旨

簡単な単語を書いたり口頭で慣れた語句や文章を得を見ながら書き，印刷体の大・小文字と句読点を正しく書く等の内容に制限し，生徒に負担を与えないように自然にライティング学習が進められるようにする。

イ) 指導方案

(1) Let's write

- ・ 絵と共に提示された文章を読む。
- ・ CD-ROMのタイトルで文章を書く方法を提示する。
- ・ 提示された文章をそのまま写し書きする。

(2) Do it yourself

- ・ 絵に合った文章を完成させる。
(空中で書いたり，友だちの背中に指で書いたり，面白い方法で繰り返し書き自然に慣れるようにする。無理に覚えさせたり何回か繰り返して書いてこさせる方法等は英語の初期段階で興味を失わせる可能性があるのでやめる)
- ・ CD-ROMのタイトルで正しい答えを提示し自分の書いた物と比較させる。

10) Let's Play(3)

ア) 設定趣旨

Let's Play(1)は全体活動を通して，Let's Play(2)はグループ別活動を通して目標とする文章を学習できるとすれば，Let's Play(3)は前の学習内容を基に児童個人による発話に焦点を

置き提示している。

イ) 指導方案

前に既に提示されたLet's Play(1), (2)と同じ方法で指導する。

11) Role-play

ア) 設定趣旨

ロールプレイは生徒に言語使用に関連した役割を仮想的に与え、与えられた状況に合わせて行動するようにするものである。ロールプレイの機能は新しい言語表現を提示し教えるのではなく、他の活動を通して既に学習した言語表現により確実に慣れさせるように、ひとつの仕掛けとして生徒が仮想人物と役割に興味を持ち、実際のコミュニケーションに非常に近い言語使用の練習ができるようにする。

イ) 指導方案

(1) Let's look at the picture

- ・教科書に提示されている絵を見ながらどんな言葉が交わされるか予想し発表する。
(多少変な表現をしても肯定的に受容し褒めてやる)

(2) Let's watch the screen

- ・CD-ROMのタイトルにある場面を注意深く見る。

(3) Listen and repeat

- ・重要表現の後に続いて読み、慣れさせる。

(4) Let's role-play

- ・簡単な小物等を利用してロールプレイをする。
(状況説明と活動方法、使用する会話を前もって十分に慣れさせた後で始めるようにし、他の生徒の役割とは関係なく自分の役割と台詞だけを機械的に行うようなことがないように注意する。)
- ・CD-ROMのタイトルで見た内容をそのまま覚えてするよりも、創意的な表現がなされる時に褒めてやり、多様な表現ができるように誘導する。

12) Activity

ア) 設定趣旨

5, 6年生の場合、学習目標や内容がロールプレイを行うのに適切でない単元ではロールプレイの代わりに教師の指導により教室で生徒が実際に活動できる学習課題 (Activity) を

提示し、直接相互活動をすることにより学習目標を成就させるようにする。

イ) 指導方案

(1) Let's do an activity

- ・教科書やCD-ROMのタイトルを通してどんな活動をするか調べる
(作る等、準備物の必要な活動は必ず事前に予告し、準備物が揃うように配慮する。)
- ・活动方案を提示し案内することにより、円滑な学習がなされるようにする。

(2) Let's go for it

- ・Mini book作り、招待状作りの様な活動は個別にできるが、調査活動のようなお互いに協力しなければならない課題は他人を配慮し活動できるようにする。
(学習者のレベルを考慮し、ある程度簡単な資料を提供することもできる)

13) Review

ア) 設定趣旨

各単元が終わる頃にはその単元で学習した内容をもう一度復習し、強化させる活動が必要である。主にリスニング活動とスピーキング活動で、簡単なリーディング、ライティングも提示し、活気よく単元の内容をまとめることができるようにする。この活動は生徒自身がどのくらい理解ができているかを知ることなので、試験という負担を負わせないように考慮する。

(1) リスニング学習の確認活動

- ・教科書に提示されている①番の絵を見ながら、よく聞いて問題で要求されている通りに答える。
(聞いた順序通りに番号を書いておき、合っているもの同士を選べ結んだり、「Yes」や「NO」または○、×で答える等)

(2) リーディング、ライティング学習の確認活動

- ・教科書に提示されている②番の絵を見ながら、簡単な文章を作り書く。
(提示されている単語を正しく配列し絵に合った文章を作ったり、一部分が提示されている文章を完成させたりする。)

(3) スピーキング学習の確認活動

- ・教科書に提示されている③番の絵を見ながら、状況に合わせて友達と話す。
(ペアやグループまたは全体の生徒が学習した内容を意味のある状況で自由に発話できるようにする。)

エ．多様な指導事例

次は生徒の興味と文化的特性，経験等を基にして指導する事例を紹介する。

（１）ペアワーク中心の授業

（ア）学級実態

学級の生徒数が44名では英語学習で個別活動を行うには多すぎる。また4～6名から成るグループ活動にも積極的に参加する何人かの生徒がリーダーとなり，学習活動に消極的で傍観者となる生徒が多い。

ア）指導方案

■ 導入段階

- ・教師の活動：タスクを説明する段階でタスクを遂行する時，コミュニケーションの言語機能と要素，形式等を紹介し集団構成を説明する。生徒の親密関係，レベルと能力を考慮し，積極的相互作用がなされるようにペアを構成する。タスクは事実に似た意味のあるコミュニケーション状況で目標言語を使用し協力し問題を解決していくものに設定し，導入段階で説明する。
- ・生徒の活動：遂行するタスクが何であるか説明を聞く。教師が提示した意思疎通の状況でどんな言語機能と要素が使われるか考える。タスク遂行のためにグループをどのように構成しなければならないかを知り，自身が属するグループを確認する。

■ 展開段階

- ・教師の活動：グループをタスクの内容に正確に合わせて構成する。タスクを遂行する上で生徒が困難を感じている点，コミュニケーション活動に欠けている点を観察を通して把握し指導する。ペアを交代して遂行するタスクでは，適切な時間でペアを交代させる。
- ・生徒の活動：自身の属しているグループでタスクを遂行する。ペアまたは小グループを構成し，英語でコミュニケーションをしながら情報を得たり与えたりする活動をする。

■ まとめの段階

- ・教師の活動：タスクの内容を確認する。生徒全体の前でいくつかのペアやグループを前に来させ，タスクを遂行する時に使用した言語形式，機能等の会話内容を発表させる。発表後，もう一度全体活動で会話の内容をまとめ学習を終える。タスク遂行時に作成した活動用紙を集めて遂行度を確認する。
- ・生徒の活動：生徒全体の前でペアや小グループのメンバーと一緒にタスク内容を発表する。他の生徒は自身の遂行内容と比較する。

ア) 指導実態

Unit	6. I get up at seven every day.	時間	指導日	指導場所	指導教師
		2 / 4			
Objectives	多様な状況での習慣を表す表現を聞いて理解し話せる。				

① 使用文章

A: What time do you get up	B: It's 7 o'clock.
A: What time do you go to school?	B: It's eight ten.
A: What time do you back home?	B: It's 3 o'clock.
A: What time do you do homework?	B: It's 9 o'clock.
A: What time do you go to bed?	B: It's 11 o'clock.

② 調査表

Name	すること	Time
	起きる	
	学校に行く	
	家に帰る	
	宿題をする	
	寝る	

①の言語を使用しペアと一緒に質問し答え、②の調査表に記録する活動を繰り返す。
遂行したタスクの内容を学級のホームページの英語学習の掲示板に載せることで、学習した
内容と結果を確認し授業評価に活用した。

2) ICT活用を通した授業

ア) 言語機能的総合授業

初等英語の究極的目標は音声言語中心のコミュニケーション能力育成にある。話すこと
によって理解される音声言語は、言語機能を分離して学習するよりも有機的な作用を通し
て総合的に指導されるのが自然である。しかし、言語の体系的な学習と長期記憶及び把握
のための読み書きのような文字言語教育も無視してはいけない。従って、初等英語といっ
ても生徒が受容できる程度の文字言語指導も総合的になされなければならない。ICTを活用
した言語機能の統合の方案を提示すると次のようである。

- ・ ビデオやCD-ROMにあるロールプレイの音を消した後、一場面ずつ見ながら話す。

- ・ CartoonやCD-ROMのタイトルに提示されている絵の内容に合った台詞を言う。
- ・ インターネット電話を利用して友達と電話したり，録音して音声メールを送ったりする。
- ・ インターネットを利用して簡単な会話を聞いてテーマを探す。
- ・ ウェブサイトで絵を抽出し絵を説明する文を書く。
- ・ ペンパルに家庭，学校，趣味を紹介する手紙を書く。
- ・ 短い文を書いてウェブサイトの英作校正サイトで添削指導を受ける。
- ・ 辞書を探したり，電話番号を探したり，新聞や広告等学習のテーマに関する情報を探したりする。

イ) 他教科と連係した総合授業

英語科で扱うテーマは数学，化学，美術等，他の教科と連係し指導できる事が多く，適切に総合計画が立てられると生徒が親しみやすくて取り扱いやすく勉強できる。例えば美術館で色の相性を指導しながら，色の表現と好きな色を英語で質問し答える学習が一緒にできる。

- ・ 他の教科に関連するCD-ROMのタイトルから英語学習のテーマを探し，英語の語彙に慣れる。
- ・ インターネット上で外国の学習サイトを検索し，内容を読んで理解する。
- ・ 他の教科の学習テーマを英語で検索する。

ウ) 言語と文化を総合した授業

言語と文化の統合は，インターネット上の英語圏国家の絵や写真，会話，話，文化，歴史等を通し，言語の成長と背景を類推することによって英語学習の役に立てることができる。

- ・ ウェブサイトに入って過去の出来事について読む。
- ・ 簡単な会話を聞いてテーマを探す。
- ・ ペンパルに自分自身や家族を紹介する手紙を書く。
- ・ イギリスとアメリカの休日，観光案内のパンフレット，食堂の案内のパンフレット等に関する協同学習課題をグループ別にする。
- ・ 国内，海外旅行の後，旅行地の情報を紹介し紀行文を作成した文書を提出する。

3) 図書室を活用した授業

ア) 図書課題学習

単元名	5. Where is Namdaemun?		教科書のページ	46,47	時間	4/4
学習テーマ	・道案内の言葉を利用して私たちの町を案内する。					
学習問題	・「ハンの町の話」を読んで、ハンが子犬のトリを見つけられるように道案内を作ろう。					
このような点を考えながら読もう	・ハンの町にはどんな建物があるかな？ ・ハンがトリを見つけるにはどう行けばいい？ ・ハンがトリを見つけられるように道案内の文を書こう。					
教科関連図書の内容						
教科 関連 図書	区分	図書名	著者	出版社		
	重点関連図書	ハンの町の話	カン・ジョンヒ	ジンソン		
	推薦図書	Where does the teacher live?	Paula Kurzband Feder	Puffin Books		
インターネット 関連サイト	http://map.hanmir.com http://www.kizclub.com/storytime/neighborhood					
他の資料	町の地図、読書後の学習用紙、テジョン市の新住所生活案内指導					
読書課題 評価文献	・「ハンの町の話」を読んで、ハンの町でハンが犬のトリを見つけられるように道を案内し、読んだ後学習用紙に道案内を書く。 -ハンがトリを見つけられるように道案内が話せるか。 -方向を正確に理解し表現できるか。 -道案内を文字で書けるか。					

イ) 教授・学習課程案

指導日時	2003年6月3日		場所	語学室		対象	5年2組	
単元	5. Where Is Namdennmun?					時間	4/4	
学習テーマ	・ 道案内の言葉を利用し自分の町を案内する。					学習形態	全体、小グループ、個別活動	
学習目標	・ 自分の町を案内できる。							
図書室活用授業のモデルの適用								
関連学習資料	図書	重点関連図書	ハンの町の話	筆者	カン・ジョンヒ	出版社	ジンソン	
		推薦図書	Where does the teacher live?		Paula Kurzband Feder		Puffin Books	
	インターネット		http://map.hanmir.com http://www.kizclub.com/storytime/neighborhood					
	その他		町の地図，読書後の学習用紙，テジョン市の新住所生活案内指導					
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities				Time	Materials & Remark	
	Warm up	・ ㊦ Hello. How are you, today? ⑤ I'm great, thanks. And you? ㊦ Pretty good, thanks. What day is it today? ・ Let's sing together ‘The Month Song’. － 曜日を今日の曜日に変えて歌う Speaking what the title of lesson 5 is. Where is Namdaemun?				5'	楽しい雰囲気を作る。	

		<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のまとめ -In this town, I'm a stranger. Please tell me how to get _____. Where is the _____? 	5'	
Develop-ment	Closing	<ul style="list-style-type: none"> ・ 課題の提示 -Find a book 'テジョン市新住所生活案内の地図'in the library and chose a place you want to go. Tell how to get there and then write down it on the sheet. -「テジョン市新住所生活案内の地図」で行ってみたい場所を探し，そこに行くための案内を学習課題用紙に記録する。 ・ 次回の予告 -Next time, you will study lesson 6. Please read the title and think about the meaning. -Let's sing 'Good-bye' song. 	7'	地図 学習課題用紙 行きたい場所を自由に選択できるように案内する。

4) ロールプレイ活動を通した授業

学習テーマ	誰であるか聞いて答える	時間	4/4
学習目標	・ ロールプレイを通して誰であるか聞いて答えることができる		
コミュニケーション機能	・ Who is she? She is Mina.		
言語規則	・ Who is _____? She/He is _____.		
語彙	boy, brother, father, girl, he, she, mother, pretty, puppy, right, sister		
学習策略	授業モデル	個別化授業モデル	
	内容組織	当日教科小グループ活動	
	集団組織	全体－グループ－全体－グループ及び個別－全体	

Steps	Procedures	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Teaching Aids
Introduction	Warm Up	<ul style="list-style-type: none"> ・ Greetings -あいさつ及び日常生活で要求される表現 ① Good morning, boys and girls. ⑤ Good morning, Ms Oh. ① How are you? ⑤ I'm _____, thank you. And you? ① I'm good. How's the weather today? ⑤ It's _____. 	7'	自由で楽な雰囲気の中，学習が始められるように雰囲気を作る。 絵

Steps	Proce- dures	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Teaching Aids
	Review	<ul style="list-style-type: none"> • Listening & Action <ul style="list-style-type: none"> -聞いた後に続ける ① Let's do as I say. <ul style="list-style-type: none"> Put your left hand up/down. Put your right hand up/down. • Review <ul style="list-style-type: none"> -Sing together 'Who is she?' -Guessing game. <ul style="list-style-type: none"> 蓮の花の中にいる人が誰であるか聞いて答える ① Let's sing together 'Who is she?' ⑤ (Sing along together.) ① Take a guess who it is. <ul style="list-style-type: none"> Who is she/he? ⑤ She/He is _____. 		
Develop- ment	Confir- mation of Objective	<ul style="list-style-type: none"> • 学習目標を確認する -Listen to the story and guess today's lesson. -Story tellingを聞いて、今日の勉強を言ってみる <p>I'll tell you a story and guess today's lesson. Shimchung became a queen and gave a big party for blind people. And then Mr. Shim appeared. King asked Shimchung 'Who is he?' Shimchung answered 'He is my father.' And Mr. Shim asked Servant 'Who is Shimchung?' Shimchung and Mr. Shim hugged and Mr. Shim Recovered his sight.</p>	7'	Story telling の資料
	Review	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> ロールプレイを通して誰であるかを聞いて答える </div> <ul style="list-style-type: none"> • 学習内容 - Let's find out today's activities. <ul style="list-style-type: none"> <活動1> Let's listen <活動2> Let's Practice(I) <活動3> Let's Role-play <活動4> Let's Practice(II) • <活動1> Let's listen - Let's Watch the screen <ul style="list-style-type: none"> 見て聞きながらあらすじを理解する。 <p>王 : Who is he? シンチョン : He is my father. Father! シンボンサ : Who is she? 臣下 : She is Shimchung. シンボンサ : Shimchung! シンチョン : Father! シンボンサ : Oh, Shimchung. シンチョン : King, this is my father. 王 : Nice to meet you. シンボンサ : Nice to meet you, too.</p>		教師が希望通りの答えが出なくても受容する

Steps	Proce- dures	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Teaching Aids
Develop- ment	Practice Production Level specific learning	<ul style="list-style-type: none"> ・ <活動2> Let's Practice(I) <ul style="list-style-type: none"> - Let's check the story. 会話の内容を知る - Listen and repeat. 会話を聞いて続ける ① Now, listen and repeat line by line. ⑤ Listen and repeat line by line. - 会話の練習 <ul style="list-style-type: none"> ① Who is she/he? She/He is _____. This is my father. Nice to meet you. - チャンツ及び歌 ・ <活動3> Let's Role-play <ul style="list-style-type: none"> - Let's practice with a group. - グループ別に状況に合ったロールプレイを作る - 練習する - Let's Role-play. - ロールプレイの発表をし、相互に評価する ⑤ Who is she/he? She/He is _____. Who is that/this? That/This is _____. ・ <活動4> Let's Practice(II) <ul style="list-style-type: none"> - Let's do supplementary & advanced activities - 深化・補充学習 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 深化学習 補充学習 </div> <p>Who is she/he? Julie : Who is he? She/He is _____. Minsu : He is my dad. Who is that/this? Julie : Who is she? This/That is _____. Minsu : She is my sister.</p>	25'	<p>CD-ROM Titleを見ながら正確に発音に慣れるように指導する。</p> <p>状況別ロールプレイの資料</p> <p>ロールプレイが終わったら評価を通してよくできたグループは時間的余裕を考慮して再演させる。</p>
Consoli- dation	Wrap up Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習内容をまとめる <ul style="list-style-type: none"> - Let's classify today's lesson. - 誰であるか聞いて答える ① Look at the picture. Who is she/he? Who is this/that? ・ 学習内容の評価 <ul style="list-style-type: none"> - Listen to the dialogue and fill the number. - 会話の内容に合った人を探す。 <p>(1) A : Who is that boy? B : He is Youngsu.</p> <p>(2) A : Wow! Pretty. Who is she? B: She is Mr. Green.</p>	8'	学習のまとめをしながら生徒を観察評価し目標到達度を確認する。

Steps	Proce- dures	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Teaching Aids
Consoli- -dation	Evaluation	(3) A: Who is that girl? B: That is Nari. (4) A: Who is she? B: She is my mother. - Write your records on the sheet. - 自己評価及び相互評価	8'	
	Guiding Next lesson	・ 次回の予告 - Next class notice. 単元：6. Is this your cap? 目表：物の所有を表す表現を聞いて答える - See you next. Good-bye.		

3. 深化・補充型水準別授業の運営

ア. 深化・補充型水準別授業の概要

初等学校での英語の授業の運営は生徒個人の学習能力の差を考慮し、深化・補充型水準別授業を運営する。深化・補充型水準別教育課程は、一定期間の間基本課程の授業をして学習目標に達成できていない生徒がかなり生まれ、次の段階の学習をするのに困難であると判断された場合、深化・補充グループに分け授業をする方法である。基本課程の内容を共同で授業をした後で深化・補充グループに分け授業をしなければならない時は、教師が決定する。毎時間するにせよ、数時間が終わった後するにせよ、半単元、一単元、2～3単元が終わった後するにせよ、深化・補充グループに分けて授業をするのが効果的であると判断される時点で深化・補充授業を実施する。グループの形は基本クラス、補充クラス、深化クラス等3つのグループに分けることもでき、基本クラス、深化クラスのように2つのグループに分けることもできる。

この他にも教師の判断により色々な形に分けて授業をすることができるであろう。グループを分ける時の規準は教師の判断に任せることもでき生徒の希望を考慮することもできる。そして評価を通して目標達成40%以下は補充クラス、80%以上は深化クラス、その他は基本クラス等に分けることができる。必ずしも自筆評価を行わなくても、授業中に簡単な形成評価を通してクラスを分けることが可能である。しかし、グループに分ける規準は教師の判断が最も重要であるという事を常に念頭に入れておく必要がある。深化・補充型水準別授業を行うことは、生徒の能力に合わせて授業をするという意味もあるが、補充クラスの学習不足要因をすばやく治しすべても生徒が同質の教育を受けることができるというところに意味があるので、特に補充クラスの生徒に多くの注意を払わなければならない。

イ．深化・補充型水準別教育課程の運営方案¹

1) 教育内容別深化補充型運営案

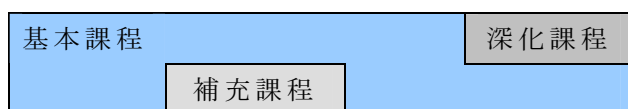
深化・補充型水準別教育課程の基本アイデアは，すべての生徒が基本課程を共同で履修した後，基本課程の成就レベルに従い深化内容や補充内容を学習できるようにし，次のように運営することができる。

ア) 基本課程の学習後補充課程のみ設置し運営する案



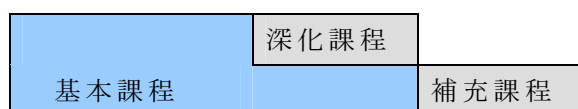
この方法は，すべての学習者が一緒に基本課程の授業を基本課程の時間に終えた後目標に到達できていない生徒を対象に，教師または補助教師により10～15分程度の別度の時間を持ち，授業目標に到達できるようにする方法である。新しい語彙や表現を聞いて理解する段階である授業の導入段階に効果的で，授業の全課程で活用できる最も効果的な方法である。

イ) 基本課程及び深化課程と補充課程を区分し運営する案



この方法は，学習速度の差によって生徒を分け，学習速度が速い生徒は深化課題を与え，基本課程の活動に障害を感じている生徒は基本課程の初期または中間に5～7分程度取り入れ補充をした後，再び基本課程に参加する方法である。この方法は授業のスピーキング，リーディング，ゲーム等のすべての課程において運営可能である。ただ，この方法は補助教師を伴う必要がある。

ウ) 基本課程と深化課程のみ基本課程の時間に運営し，補充課程は別の時間に運営する案



¹第7次教育課程セミナーの資料（韓国教育評価員-チェ・ジンファン，ジン・キョンエ）より抜粋

この方法は補助教師がいなくても運営可能であり，深化課程の課題のみ実施すれば効果的な方法である。授業の2，3，4時間目に運営できる一般的な方法である。

ウ) 基本課程の最終部分に3つのタスクを運営する方法

基本課程	深化課程
	基本課程
	補充課程

エ) 学習速度が速い生徒が学習速度の遅い生徒を助ける方法

この方法は学習速度が速く課題をすべてこなした生徒と，学習速度が遅い生徒を1対1のペアにさせ助ける方法であり，アルファベットの読みや，単語レベルでのリーディング，大・小文字の区別，質問し答える領域での活用が可能である。この時，注意すべき事は，教師が助けている生徒の課題結果を確認し間違いがないようにすべきであり，学習速度が速く助けている生徒にはシール等で適当な賞を与えるのが効果的である。この方法で発見された事実は優秀な生徒が他の生徒からのねたみによるいじめに遭うことを恐れ，助けることを嫌がる場合がある。また自信がなくても補充課程に行くことを嫌がる場合もあった。

オ) グループのメンバー全員が共通でお互いに助け合い課題を行う案

この方法はグループのメンバーを上，中，下に均等に調整し，お互いに助け合い課題を行い，課題後に共通の評価を受ける方法で，学習者が課題を行う時に連帯責任を持ち課題を務めるものである。補充する生徒の数を減らすのに非常に効果的である。この方法での問題点は，最上位のグループの生徒と最下位のグループの生徒がグループになった時に，上位グループの生徒の不満が出てくるということである。

2) 深化補充型教授・学習課程案 (6年生)

ア) 単元(Lesson) : I'm taller than you.

イ) 単元の設定趣旨

小学生は成長と共に身体的な差が生まれ比較する目も持つようになるので，このような能力を正しく養うことが大切である。小学生が事物を客観的に観察し，対象の特性を把握し，正しく比較する目を養うためにこの単元が設定された。また，自分以外の他人や事物を大切に，優劣感や劣等感を持つことがないようにこの単元が設定された。

ウ) 単元の目標(Objectives)

(1) リスニング(Listening)

- (ア) 対象を比較する言葉を聞いて理解できる。
- (イ) 事実確認及び明示する言葉を聞いて理解できる。
- (ウ) 簡単な指示や要求を聞いて行動できる。

(2)スピーキング(Speaking)

- (ア) 対象を比較し話すことができる。
- (イ) 簡単な会話をしながら遊びやゲームができる。
- (ウ) 状況に合わせて簡単な会話ができる。

(3)リーディング(Reading)

- (ア) 簡単な単語と文章を後に続いて読める。
- (イ) 太陽と風に関する文章を読んで内容を理解できる。

(4)ライティング(Writing)

- (ア) 簡単な単語の意味を理解し書ける。
- (イ) 文章記号，文字等を適切に使用できる。

エ) 単元の指導計画(Periods & Activities)

時	コミュニケーション機能	学習内容及び活動		
1	＜問題解決＞ 比較	Look and Listen Listen and Act Let's sing	<ul style="list-style-type: none"> ・新しい単語及び表現の理解 ・会話を聞いて行動する ・‘I’m taller than you’ 歌 	
2	＜問題解決＞ 比較	Listen and Speak Play and Learn Read and Write	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な会話を聞いて話す ・Which is longer? ゲーム ・Memory Matching Game 	
3	＜問題解決＞ 比較	Listen and Read Read and Act Let's do a role-play	<ul style="list-style-type: none"> ・太陽と風に関する文章を後に続いて読む ・文章を読んで行動する ・文章を読んで会話文でのロールプレイをする 	
4	＜問題解決＞ 比較	補充	Play and Learn	・ Which is longer? ゲーム
		基本	Listen and Check	・ 会話の録音を聞いて正しい答えを探し表示する。
		深化	Let's do a Role play	・ 文章を読んで会話文でのロールプレイをする
		Speak and Check		・ 友達と教室の事物を比較しお互いに質問し答える

指導目標 Objectives	<ul style="list-style-type: none"> The students should be able to use the expression, 'I'm taller than you'. 'I'm stronger than you' and 'Which is longer?' by doing the tasks. 			
準備品 Materials	VCR, Videotape, Story book, Seven Sun masks, Seven Wind masks, Seven overcoats, Worksheets (40)		時間	本時
			40'	4/4
段階 Steps	教授－学習活動 (Teaching and Learning Activities)		時間 Time	資料，留意 点 Materials & Notice
	Teacher	Student		
導入 Intro- duction	◆ Greeting <ul style="list-style-type: none"> Hello, boys and girls. Let's do some actions. Stand up. Bend your knees. Wiggle your body. Touch your left knees with your right hand, please. Stand on your left leg. 	<ul style="list-style-type: none"> Hello, Ms. Lee. They stand up. They bend their knees. They wiggle their bodies. They touch their left knees with their right hands. They stand on their left legs. 	2'	VCR Video tape
	◆ Review <ul style="list-style-type: none"> Do you remember the story 'The Sun and the Wind'? Let's think about our last lesson as you read the story after me. Just listen and read the story silently after me. Take a role and read the story after me line by line while doing the actions. Change your roles, read after me and act out. 	<ul style="list-style-type: none"> Yes, we do. OK. They listen and read the story after the teacher. They read the story silently after the teacher. They take roles, read the story after the teacher in turns while doing the actions. 	3'	Story book * 4 時 間 目には全生徒がロールプレイを發表できるように，聞いて後に続ける練習を復習する。
	◆ Presenting objectives of the lesson <ul style="list-style-type: none"> Today, we'll learn how to use the expressions, 'I'm taller than you', 'I'm stronger than you', and 'Which is longer?' 			
展開 Develop- ment	◆ Presentation & Practice & Production <ul style="list-style-type: none"> Let me explain how to play the game. Please listen carefully and choose one task. <p>◎ You can play a 'Which is longer?'</p> <p>S1: Which is longer, this ruler or that pencil? S2: That pencil is longer than that ruler. Which is longer, this ruler or my pen? S3: Your pen is longer than the ruler. Which is longer your stick or his pencil? S4, S5, S6 Continue playing the game.</p> <p>◎ You can 'Listen and Check'</p> <p>First, listen to the tape and write the correct answers on the worksheets. The contents of the recording are; ex) A: This pen is not as long as that pencil. B: This pen is shorter than that pencil. Q: Which is longer, this pen, or that pencil?</p>		5'	Tape, Tape- recorder 40 work- sheets * 初めは自分のレベルに合った活動をして，活動が終わったらグループ別に「太陽と風」のロールプレイを練習する。

	<p>①this pen ②that pencil A: How tall are you, Alice? B: I'm 154 cm tall. How about you, Kildong? A: I'm 157 cm tall. Q: Who is taller, Kildong or Alice? ① Alice ②Kildong</p>		
	<p>◎ You can do a role play.</p> <p>First: Form groups. Six students in each group. Second: Change the story into a dialogue.</p> <p>ex) Narrator: The sun met the wind. Sun : Hi, wind. How are you doing? Wind : Fine! Thank you. Sun : You look very strong. Wind : Yes, thank you. Sun : I'm stronger than you. Wind : No, I'm stronger than you. Sun : Can you make the children take off their coats? Wind : Yes, I can. Narrator: The wind begins to blow hard. The children didn't take off their coats. The sun begins to shine. The children took off their coats. Sun : Who is really stronger? Wind : Mrs. Sun, you're really stronger than me.</p> <p>Third: Choose your own roles and do the role plays in your group.</p> <p>T: Let's move to the task places and practice. T: Are you all done? S: yes. T: Now, practice doing the role plays of 'The Sun and the Wind' in your group. T: Now, it's time to act them out. Which group wants to go first? S: We will! T: Okay. Come to the front. Ready! Action! T: Great job. S: Our turn, Ms. Lee. T: Excellent! See you next time.</p>	30'	<p>7 Sun masks, 7 Wind masks overcoats</p> <p>* 補充, 基本, 深化学習を終え, グループ別に再び集まり, ロールプレイ「太陽と風」の練習をして, 全てのグループが発表できる機会を持つ。</p>

3) 深化補充型教授・学習課程案(5学年)

ア) 単元(Lesson) : Is Peter there?

ア) 単元の設定趣旨

私たちの日常生活において, 他の人とのコミュニケーションや情報交換のために電話をしようという提案を頻繁にする。この単元では全学年に渡って慣れている基本的な電話での会話の表現を繰り返し学習し, より拡大された表現, すなわち電話をしようとする相

手に取り次ぐ表現, 「少々お待ちください」と「～しよう」という提案の表現に慣れさせる。

イ) 単元の目標(Objectives)

(1) リスニング(Listening)

- (ア) 電話での話を聞いて, その内容を理解できる。
- (イ) 提案されていることを聞いて, その内容を理解できる。

(2) スピーキング(Speaking)

- (ア) 電話で相手に対して「少々お待ちください」という表現ができる。
- (イ) 話をしたい相手に取り次いでほしいと表現ができる。
- (ウ) 「～しよう」と提案する表現ができる。

(3) リーディング(Reading)

- (ア) ‘show’と ‘shoes’を読み, 2つの単語の共通スペルである ‘sh’の音を認識できる。
- (イ) ‘sun’ ‘run’を読み, 2つの単語の共通スペルである ‘un’の音を認識できる。

(4) ライティング(Writing)

- (ア) ‘show’と ‘shoes’を書くことができる。
- (イ) ‘sun’と ‘run’を書くことができる。

ウ) 単元の指導計画(Periods & Activities)

時	コミュニケーション機能	学習内容及び活動		
1	< 日常会話 > 電話	Look and Listen Listen and Speak Read and Write	<ul style="list-style-type: none"> ・ 電話での会話内容を聞いて理解する ・ 電話での会話内容を聞いて後に続けて言う ・ ‘sh’がある単語を読んで書く 	
2	< 日常会話 > 電話	Look and Listen Listen and Speak Read and Write Play and Learn	<ul style="list-style-type: none"> ・ 電話での会話内容を聞いて理解する ・ 電話での会話内容を聞いて後に続けて言う ・ ‘un’がある単語を読んで書く ・ 「実際の電話遊び」で電話での表現に慣れる 	
3	< 要請 > 提案	Look and Listen Listen and Speak Read and Write Play and Learn	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提案する言葉を聞いて理解する ・ 提案の表現を聞いて後に続けて言う ・ ‘ou’がある単語を読んで書く ・ 「ビンゴゲーム」をして提案の表現に慣れる 	
4	< 日常会話 > 電話 < 要請 > 提案	補充	Play and Learn	・ ビンゴゲームをし提案の表現に慣れる
		基本	Play and Learn	・ 「実際の電話遊び」をし電話での表現に慣れる
		深化	Let's do a Role play	・ 与えられた条件の状況に合った役割を決め, 電話での表現と提案する表現をしながらロールプレイをする
		Speak and Check		・ 電話での表現, 提案の表現をペアワークで話す練習をする

指導目標 Objectives	・ Students should be able to use the expressions ‘Hold on, please.’, ‘Is someone there?’, ‘How about ~ing?’ while doing tasks.			
準備品 Materials	A calendar, some paper cup telephones (10), Picture flash cards (9×4set), Role cards (4×3set)		時間 40’	本時 4/4
段階 Steps	教授－学習活動 (Teaching and Learning Activities)		時間 Time	資料，留意点 Materials & Notice
	Teacher	Student		
導入 Intro- duction	◆ Greeting <ul style="list-style-type: none"> Hi, everyone! How are you feeling today? What day is it today? What’s the date of today? Look at the sky. What’s the weather like today? 	<ul style="list-style-type: none"> Hi, Ms. Lee! We are good. It’s Thursday. May fifth. It’s a beautiful day. 	2’	A calendar
	◆ Review <ul style="list-style-type: none"> Let’s chant. First listen to me keeping rhythm with your feet. This is Jimin. (2 beats) Is Minsu there? (2) Hold on, please. (2) How about playing soccer? (2) Let’s chant all together. Now, practice chanting with your group. Is there any group who wants to chant? OK. Here we go. Wow! Great! 	<ul style="list-style-type: none"> OK. They listen carefully. This is Jimin. (2 beats) Is Minsu there? (2) Hold on, please. (2) How about playing soccer? They practice chanting with their group. We will. First group chant. Thank you. 	3’	1, 2, 3 時間目に学習した言語要素が全て含まれるようにチャンツを作り，自然にこの単元を復習する。
	◆ Presenting objectives of the lesson <ul style="list-style-type: none"> It’s time to start today’s lesson. We’re going to do different activities for this lesson. 			
展開 Develop- ment	◆ Presentation & Practice & Production <ul style="list-style-type: none"> Let me explain how to do the task. There are three task places that you should do. Please listen carefully and choose one task as your level. <p>◎ You can play a ‘Bingo’ game at the 1st, Make a bingo board with picture cards. 2nd, Ask and answer one after another.</p> <p>For example, S1: How about playing soccer? S2: OK. How about writing to Mom? S1: Sounds great! How about riding a bike? ...</p> <p>3rd, Put the picture cards that suggested down on the desks. 4th, Say ‘Bingo’ who has a bingo.</p>		25’	Picture cards. Paper cup telephones. ＊水準別活動の内容は，1, 2, 3 時間目に行ったものを準備し，ただ説明のみで理解が出来るようにする。

	<p>◎ You can ‘Paper Cup Telephone’ play at the</p> <p>1st, Make a group of three and face one another.</p> <p>2nd, Pick up the paper cup telephone.</p> <p>3rd, Speak on the telephone using the expressions that you have learned at this lesson.</p> <p>For example,</p> <p>S1: Hello. Who’s calling?</p> <p>S2: Hello. This is S2. Is S3 there?</p> <p>S1: Yes, hold on, please. A call for you, S3.</p> <p>S3: Hi, S2. What’s up?</p> <p>S2: Not much. What are you going to do this afternoon?</p> <p>S3: I don’t have any idea.</p> <p>S2: How about playing soccer?</p> <p>S3: Sounds great! Let’s meet at the park by three.</p> <p>S2: OK. See you then.</p> <p>S3: Bye.</p>	25’	
--	--	-----	--

段階 Steps	教授－学習活動 (Teaching and Learning Activities)		資料，留意 点 Materials & Notice
	Teacher	Student	
展開 Develop- ment	<p>◎ You can role-play at the</p> <p>1st, Make a group of three and face one another.</p> <p>2nd, Pick up one role card.</p> <p>Each card shows particular information about your role.</p> <p>For example,</p> <p>Role card 1 あなたはミンスのお母さんです。電話がかかってきたら電話に出て挨拶をし，誰であるか尋ねる。息子のミンスに電話に出るように言い電話を代わる。</p> <p>Role card 2 あなたはミンスの友達インホです。インホの家に電話をかける。ミンスのお母さんが電話に出ると挨拶をし，ミンスがいるか尋ねる。ミンスが電話に出たら挨拶をし午後の予定を聞く。ミンスが特に計画がなければ野球をしようと提案する。ミンスが何時に会おうというと言おうとそうしようと言って，挨拶をし電話を切る。</p> <p>Role card 3 あなたはインホの友達ミンスです。お母さんから電話を代わり友達に挨拶をする。インホが午後の計画を尋ねると特にないと答える。インホが野球をしようと提案したら良い考えであると言い，3時に学校で会う約束をする。インホに挨拶をして電話を切る。</p>		<p>Role cards Paper cup telephones</p> <p>* 深化学習 活動 席で葉電話 で行うカード の内容を話し，他 の話も英語で できるように にする。</p>

展開 Develop- ment	3 rd , Think about the characters and make a dialogue. 4 th , Start role-playing. <ul style="list-style-type: none"> • Move to the task place as your level. • After you finish one task, go to another task place. • Please do each activity in an orderly manner. 	
------------------------	---	--

段階 Steps	教授－学習活動 (Teaching and Learning Activities)		時間 Time	資料留意点 Materials & Notice
	Teacher	Student		
展開 Develop- ment	◆ Speak & Check <ul style="list-style-type: none"> • Are you all done these tasks? • Let's sing 'Walking walking' and go back to your seat. • Let's chant all together. • This is Jimin. (2 beat) Is Minsu there? (2) Hold on, please. (2) How about playing soccer? (2) • Now, Is there anyone or any group who wants to demonstrate making a phone call? • OK. S1, S2, S3, come up to the front and speak into the paper cup telephone. • Great job. • Give them big hands. • Group 3, It's your turn. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yes, I am / We are. • They sing a song and go back to their seat. ♪ Walking walking (x2) Hop. Hop. Hop. Running Running Running Running Running Running Now let's stop. (x2) ♪ • This is Jimin. (2 beat) Is Minsu there? (2) Hold on, please. (2) How about playing soccer? (2) • I will. • We will. • S1, S2, S3 pretend to call and say what they've learned at this lesson. • They continue to demonstrate in front of class. 	4'	Paper cup telephones * できるだけ多くの生徒が発表できるように誘導し、この単元の言語要素習得度をチェックする。
まとめ Closing	<ul style="list-style-type: none"> • Next time we'll study another lesson. • Have a nice day. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wow! • You too, Ms. Lee. 	1'	

Ⅲ 教授・学習資料の製作及び活用

1. 教授・学習資料の製作方案

英語科での様々な資料は「ゲーム学習」を楽しく効果的にできるようにするだけではなく、ロールプレイ・歌等の多様な活動にも有効に活用することができ、英語を学習する際に生徒の興味と好奇心を誘発させる。またこのような資料は児童が自己主導的に学習をする時にも大きな役割を果たし、英語の学習効果を高める。

ア. 実物の資料

1) 活用が手軽な実物の資料：実物の資料は集めてからすぐに活用できるので便利である。年の初めに教室のあるコーナーに語彙学習、文化的概念学習に必要な多様な実物の資料を集め額に入れて1年間使用する。学用品、人形やおもちゃ、いろいろな果物のモデル、服、帽子、靴、かばん、コップ、ボール、コイン、新聞、本、広告、入場券等、周囲の多くの物が学習に必要な良い実物資料となる。

2) 実物の資料の活用例

ア) 宅配ゲーム(初級水準の生徒対象)：学級をいくつかのグループの分けてできるゲームで、教師が各グループの配達員に物の名前を言ったら(例：Bring me two pencils), 配達員は自分のグループに何が必要であるか知らせ(例：Can I have two pencils? / I need two pencils.), 早く教師に物を持っていき、点数を競うゲームである。語彙指導等に良く、ゲーム時に配達員は順番にする。

イ) 着せ替えゲーム：リスニングリレーの活動を通して、すべての生徒を同時に参加させるのできるゲームであり、実際の衣服を活用できる。生徒を3, 4列に並べた後、教師が一番前の人だけに聞こえるように小さな声で指示事項を(例：Put on your shirt. / Put on your shoes.)ささやき、それを聞いて次の生徒に耳元にささやき伝える。最後にいる生徒は前に出てきて指示事項に合った衣服を選択し着る。

イ. 工作資料

実物の資料が良いのは確かであるが、いつも見ていた実物と違い教師がきれいに作った工作資料も活用する時に便利で児童の違う興味と好奇心を駆り立てるのに効果的な資料である。事実、多くの教師が工作資料の必要性を感じながらも、作るのに時間と労力がたくさん必要なので、忙しい学校の事情を考えると簡単に取組めない場合が多い。そこでここでは、授業をする時にいつも新しく作り1回の使用のみで捨ててしまう1回式資料ではな

く，1度作っておけば多様な方法で利用できる斬新なアイデア型工作資料を紹介していく。例えば，単元のテーマに合った絵を添え，どの単元でも使えるサイコロとカード，すごろく，ビンゴ盤，何でもはめ込んで多様に活用できる多様度ネックレス，棒人形等は，1度作っておけば何回も利用できる資料である。このような資料は1回式を作る時よりも時間も手間も多くかかるが，1学級分のみ作っておけば他でも多様に活用できる。

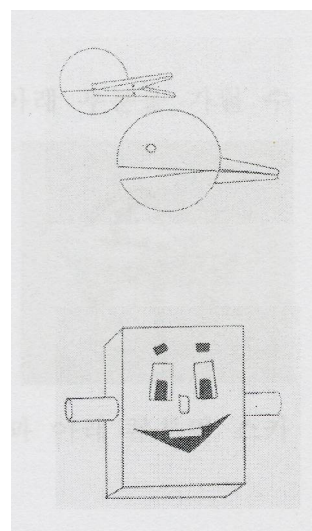
※ 次の製作方法は多様な場面で使用できるように非常に丈夫に作ることが大切であり，作るときに多少複雑なところがあるので教師が好きなようにもっと簡単に製作し使用してもよい。

1) いろいろな人形(Puppet)資料

※Puppetの利用：特定のテーマや話を通して文脈を理解し表現に慣れることにおいて有効に使える。

ア) 洗濯バサミを利用した人形

- (1) 画用紙を好きな形に切り抜く。
- (2) 口を切り取り，色を塗ったり色紙で飾る。
- (3) 口の部分を洗濯バサミの一方面につける。

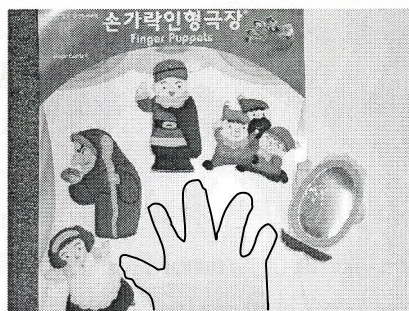
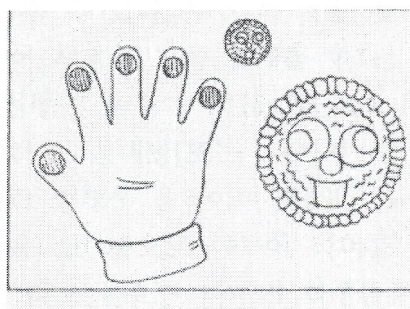


イ) 箱を利用した人形

- (1) 空の箱の縦の一方を切り取る。
- (2) 箱の前の部分に穴を開ける。
- (3) 縦の部分に丸い棒を差し込んで動かす。

ウ) 手袋を利用した人形

- (1) 白い手袋の指の部分にマジックテープをつける。
- (2) 登場人物を作りその後ろにマジックテープをつけ手袋に付けられるようにする。

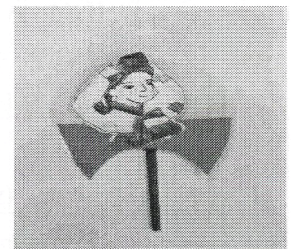


エ) 布を利用したロールプレイ人形

- (1) ヘアーバンド人形：布を50cm×4cmに切り，布の一方の端にマジックテープを付けヘアーバンドを作る，登場人物を描いた後，後ろにマジックテープを付けてヘアーバンドに付け，頭に巻けばよい。
- (2) 指人形：ヘアーバンド人形と同じで，布を7cm×1.5cm程度に切り，人差し指にはめて使用し，絵もそれに合わせて小さく描く。

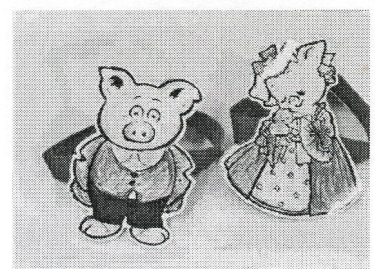
オ) 棒人形

- (1) 色画用紙に長い半円を描く。(目から下の顔の部分を隠せるくらいの大きさ)
- (2) 口の部分を切り取る。
- (3) コーティングした後，顔の模様に取り取る。(このようにすると上のコーティング部分のみ透明になり，顔を隠しても前が見える。下の部分は色画用紙で切り取った顔の形通りである。)
- (4) OHPフィルムを上のにのせて，絵を差し込むことができるように横と下の部分のみテープでとめる。
- (5) 下の部分にテープで割り箸をつける。
- (6) ロールプレイゲームをする時に，絵を描いて差し込み，顔の前に持つてするのだが，自分の顔が隠れることにより恥ずかしがりやの生徒も活発に話することができる。



※ 人形資料の活用：家族の絵を単純化し，紙人形を作り指に差したり手袋の人形を利用し，簡単な家族紹介とあいさつができる。2人ずつペアになったり，小グループに分かれお互いの家族を紹介する。一人の生徒が指人形を動かしながら”This is my father/dad.”と紹介し，相手側の生徒(または残りの生徒)は，自分の指人形を動かしながら”Hello,

nice to meet you.”と言いあいさつをする。また，児童を小グループに分けてリーダーを決めた後，リーダーが “Mommy, mommy, where are you?”と尋ねたら，残りの生徒はお母さんが描かれている指人形を差し出しながら一緒に声を合わせ “Here I am, here I am, How are you today?”と答える。リーダーを交代しながら表現に慣れるまでゲームを繰り返す。



2) 牛乳パックのサイコロ

ア) OHPフィルムを活用した多目的サイコロ

- (1) 洗った牛乳パックの底の一方の長さを計り、横の面を同じ長さに切った後、もう一つをかぶせ正六面体を作る。
- (2) シートで底の部分をまず貼り、側面を長く切り巻きつけながら貼った後、6面の1-6までのシールを貼り付ける。
- (3) (2)の6面の高さがサイコロの面よりも少し低くしOHPフィルムを切り取り、真ん中に指を入れられるように半円を切った後、約1cmのきれいなシートで3面を貼り付ける。(上の部分は絵を付けたりとったりできるように貼り付けない)
- (4) ボードゲームをする時にサイコロを利用したり、ゲームに直接活用する時は各单元ごとに関連する絵を6つ貼り付け、出た絵を見て質問したり答えたりする活動ができる。

例)

2单元指導時 — 鉛筆の絵が出た場合 (It's a pen.)

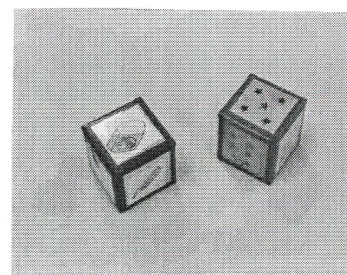
4单元指導時 — 手を洗っている絵が出た場合 (Wash your hands.)

5单元指導時 — りんごの絵が出た場合 (Do you like apples?)

7单元指導時 — 水泳をしている絵が出た場合 (Can you swim?)

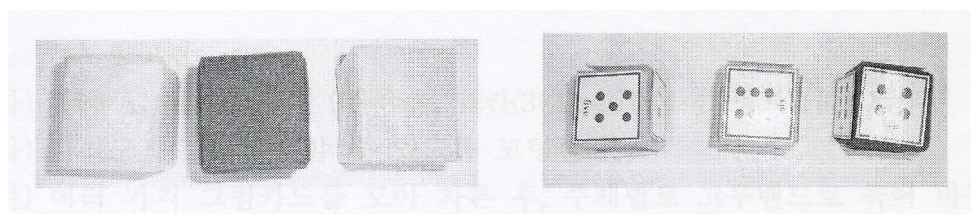
8单元指導時 — くもりの絵が出た場合 (It's cloudy.)

6单元の 'How Many~' を学習する時は1-6までの数字が書かれたサイコロ2つを同時に投げて出た目の数を合計し答える。(10がでたらはずれとする)



イ) 布を利用した多目的サイコロ

- (1) 洗った牛乳パックの底の一方の長さを計り、横の面を同じ長さに切った後、もう一つをかぶせ正六面体を作る。
- (2) サイコロの6面に接着タイプの布を貼り付ける。
- (3) サイコロに貼ってあるカードはコーティングし後ろの面にマジックテープを貼り付け使用する。



3) ポケットカード

ア) 色画用紙を縦・横10cm×7cmくらいに切り取り、コーティングする。

イ) OHPフィルムを8cm×7cmに切り取りア)の下側と左右側にあてて1cm幅のシートを包みポケットを作る。(上の部分は絵が入るように貼り付けない)

ア) その次に必要な絵を切り取りOHPフィルムポケットに差し込んで使う。(通常一人当たり4枚ずつ、一グループを4人ずつにすると4×4=16枚程度)



イ) 活用方法

(1) カードをグループの人数に合わせて分けカードゲームができる。(例:一つのグループにりんご, 魚, チキン, ブドウの絵を格4枚ずつ配り, グループの生徒がカードを混ぜ4枚ずつ取る。一枚を横の人に渡し 'Do you like apples?'と質問し, 横の人は受け取りながら自分に有利なカードなら 'Yes, I do' と答え, 不利なカードであれば 'No, I don't.' と答える。4つの食べ物のカードをすべての人, または同じ食べ物のカード4枚を早く集めた人等, 多様なルールを作ることができる。)

(2) カードを絵の部分が下になるように裏返しにおき, グループの一人が言った内容のカードを早く探しとるゲームができる。

(3) カードを筒の中に入れて, 歌を歌いながら筒を回し, 歌が終わったときに筒を持っている人がカードを1枚取り, 関連した言葉を言っていくゲームに活用することもできる。

※ 「牛乳パックのサイコロ」や「ポケットカード」は単位によって必要な絵を差し込んで使えばいい。(従って単位で必要な絵を切り取っておいたり描いておいたりすると, いつでも差し込んで使える。)

※ 使用した絵は種類別に輪ゴムで束ねて保管し随時活用させる。

4) ビンゴ

ア) カラーのA4用紙に各9マス(3×3), 12マス(3×4), 16マス(4×4)のビンゴ用紙を書く。

イ) 繰り返し使えるようにコーティングする。

ウ) いろいろな絵のカードを集め切った後, テーマ別に輪ゴムで束ねてかごにしておく。

エ) 活用方法

ビンゴ用紙に絵のカードを並べさせ, 教師や指名された生徒が文章や単語を話し, 該当する絵のカードを裏返しにし, 裏返しにされたカードが縦, 横または斜めに1列になったら 'Bingo!' と叫ぶ。早く叫んだ人の勝ち。

※ビンゴゲームは生徒がとても好きなゲームで, 時間もあまりかからないのでいつでもでき

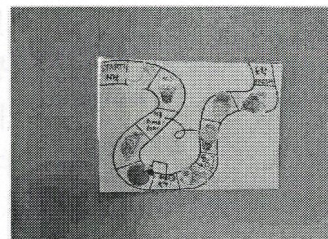
るゲームである。従ってビンゴ用紙をいつでもかごに入れておき、その時間の内容や課程に関係なく生徒の注意をひいたり気分転換が必要な時に使うことができる。

5) すごろく

ア) カラーA4用紙に道のようなS字を大きく描く。

イ) 上のS字模様の道を3cmずつに区切る。

ウ) ゲームを面白くさせるために所々「はずれ」、「1コマ進む」、「1コマ戻る」、「スキップ」、「元に戻る」等を表示する。



エ) コーティングし随時使用できるようにする。

オ) 活用方法は、すごろくの上に絵のカードを適度に配置し、動かないようにセロハンテープで上の部分のみ貼り付け、サイコロを投げ出目の数だけコマを移動させ、止まった所の絵を見て英語で話す。この時、表現が正しければコマを進ませ、間違っていればもう一度もとの位置に戻らせ、早くゴールに到達した方の勝ち。

※授業が終わったら絵のカードをはずし輪ゴムで束ね保管し、必要時にまた使用する。

6) 多用度ネックレス

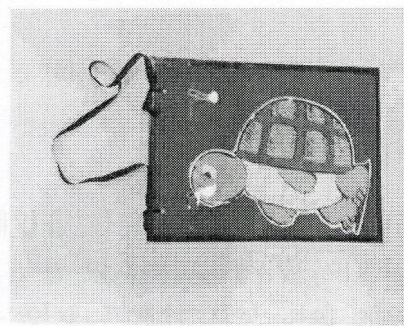
ア) カラーA4用紙の後ろにクエスチョンマークを大きく印刷しコーティングする。

イ) コーティングした色画用紙の前面の上3cm程度を残し、OHPフィルムをかぶせた後、左右と下の部分のみシートで包む。（上の部分は絵が入るように開けておく。）

ウ) 上段の右側と左側に1箇所ずつパンチで穴を開ける。

エ) 穴に紐を通しネックレスを作る。

オ) 活用方法は、ロールプレイゲームをする時は、配役に合った顔の絵を入れ首にかけ、推測ゲームをする時は問題の絵を入れた後、クエスチョンマークが前に来るように首にかけ、お互いに質問し答えあう。



※首にかけて使うのではずれたり落としたりする心配がなく、活発に行動でき、簡単な絵を描き、差し込むことができるので便利である。

7) Chant bottle











小さいジュースの瓶や、ヨーグルトのカップ等を利用して、チャンツをする時に拍子を合わせることでできる瓶を作り活用する。瓶の中に米や、豆等を少しずつ入れ軽快な音が

出るようにする。この他にも囲碁の碁石を利用して指にさすClickerを作りチャンツをする時に拍子を合わせても面白い。

8) Chant board

文字に慣れる前の生徒にチャンツを慣れさせる時に効果的に使うことのできる資料である。慣れさせようとしている表現を絵と数字，色で慣れさせるように作る。1コマが1拍である。

(Count the Books)

				Books, books, count the books.
1, 2,	3, 4,	5		One, two, three, four, five blue books.
				Chairs, chairs, count the chairs.
1, 2,	3, 4,	5		One, two, three, four, five brown chairs.

2. ゲームを活用した教授・学習方案

ア. ゲーム指導の際の留意点

- 1) ゲームをするためのゲームになってはならない。ー ゲームをすると生徒は勝敗に余りにも執着し，英語で話すことを忘れ，勝つことにだけ一生懸命になる場合がある。教師はいつもゲームを始める前にゲームの目的を正す必要があり，英語で話さなかった場合には何か罰が与えられなければならない。
- 2) 事前の準備を徹底する。ー 生徒に準備物を持って来させるようにしても，教師はいつも余裕分を準備しておかなければならず，授業が始まる前に教師はその時間にやるゲームについて方法と順序等を熟知しておく必要がある。
- 3) 一つのゲーム(カードゲーム，サイコロゲーム等)をあまりにも繰り返して行わない。ー どんなに面白いゲームでも繰り返して行くと興味が薄れてしまうので，カード，サイコロ，ボード等色々なゲームを混ぜながら行うのがいい。
- 4) 生徒が最も面白いと感じている時にゲームを終えることがいい。ー ゲームの時間を長くすると，生徒は興味が失い散漫になり，授業の雰囲気が一瞬乱れてしまうので，教師は

机間指導をしながらタイミング良く終わらせる必要がある。

- 5) ゲームをする時にはグループは水準別に構成するのがよい。－ ゲームをするためにグループを作る時は、特別な場合を除き同じ水準の生徒同士を組み合わせるのがよい。普通の水準のグループはその時間の学習目標に到達させるために的をおいて指導し、その時間の重要表現をすでに知っている生徒のグループには、自分たちが知っているすべての表現を総動員し多様なコミュニケーションができるようにさせ、低い水準の生徒が集まったグループは教師と一緒に参加し、個別指導を行いゲームができるように助け、必要な時にはゲームを簡単に再構成する。
- 6) 特に優秀な生徒は補助教師として活用する。－ 英語の実力が優秀な生徒に、あまりできない生徒の学習を助けさせると、教師が一人で指導する時よりも多くの生徒に指導でき、優秀な生徒も誇りを持ち一生懸命勉強する契機となる。
- 7) グループの大きさが小さいほど一言でも多く話せる。－ ゲームの内容によって学級全体が一つのグループになったり、10人ずつの大きなグループでゲームをする場合もあるが、できるだけ4人以上にならないグループにし、個人が話す時間と機会が多く与えられるようにする。

イ. ゲームの種類

1) 活動中心のゲーム

特別な準備物なしで生徒が体を動かすゲームである。準備をしなくていいので簡単にできるが、ともすると教室が非常に騒がしくなるので教室の徹底した事前指導が必要である。

2) カードゲーム

カードを利用した遊びは、方法が多様で、簡単にでき、準備物も簡単であるだけでなく、ほとんどの単元で活用できるので、ほとんどの生徒が興味を示しながら参加できるゲームである。カードを1枚ずつ配ってするカードゲーム、カードを混ぜて並べておき該当するカードを早く取るゲーム、相手が持っているカードを当てるゲーム、箱に入っているカードを引くゲーム等、多様な活用ができる。

3) サイコロゲーム

サイコロを利用したゲームもカードゲームと同様に、生徒が非常に好きで、多くの単元で簡単に活用できる。サイコロの各面に数字だけでなく、色、アルファベット、色々な絵等を描いてもいい。また2つ以上のサイコロを同時に投げてゲームをすることもできる。(例：1つのサイコロは水泳をしている姿や踊っている姿等、色々な動作の絵、もう1つのサイコロには○と×を3つずつ貼り、同時に投げ、水泳をしている絵と○が出ればグループのメンバーが‘Can you swim?’と質問し、‘Yes, I can’と答える。)

4) ボードゲーム

描いてある道に沿ってコマを動かしながらゲームをする。コマはサイコロを投げて出た目の数だけ動かす。道の所々に「はずれ」, 「1 コマ戻る」, 「スタートに」等を表示するとゲームがより面白くなる。

5) 絵描きゲーム

絵描きは2つの脳の重要な機能と機能を連結させる非常に特別なゲームであり, 特に恥ずかしくてあまり話せない生徒に非常に効果的である。

6) ロールプレイゲーム

ロールプレイは簡単なドラマとも言え, ここで使われる言語は教師が前もって決めておいてもいいし, 生徒の言語駆使能力によって自由に話すこともできる。ロールプレイは生徒の想像力を養うだけでなく, 本当の英語の実力を知ることのできる機会でもある。

7) 歌とチャンツゲーム等

ウ. テーマ別ゲーム

1) あいさつ及び紹介の指導

あめゲーム — ゲームを始める前にあめを1つずつ配り, あめの包み紙にペンで自分の名前を書かせた後, 席を立たせる。まず教師が ‘Hello, I’m ○.’ と言った後, 1人の生徒に教師の名前が書かれているあめを投げながら ‘What’s your name?’ と質問する。それを受け取った生徒は, 教師がした様に ‘Hello, my name is ○.’ と言い, 他の生徒に自分の名前が書いてあるあめを投げ, ‘What’s your name?’ と質問する。自分の名前を言い, あめを投げた生徒は席に座る。全ての生徒が席に座ったらゲームは終わる。ゲームが終わったら, 自分にあめをくれたクラスメートに向かって ‘Thank you.’ とあいさつし食べる。(自己紹介をするゲームは学年に関係なく学年の初めに実施し, クラスメートの名前を知りお互いに親しくなる機会となる。)

2) 物の名前の指導

探偵ゲーム — 4人のグループを作る。各自持って来た物を机の中に隠し, 1人が探偵になり目を閉じ, 残りのメンバーが持ってきた物の中1つを探偵の手に渡し, メンバーの人たちが一緒に ‘What’s this?’ と聞く。探偵は手で触り, ‘It’s a ○.’ と答える。当たったら点数をあげる。グループで順番に探偵を決める。

3) できる事と好きなものの指導

- ア) サイコロゲーム — 4人のグループを作る。6つの食べ物の絵を各5枚ずつ準備する。OHPでポケットを作ったサイコロの6面にそれぞれ違う食べ物の絵を1枚ずつ入れる。残りの4枚は机に裏返しにして置く。鬼がサイコロを投げ、ある食べ物の絵が出たら、残りのグループのメンバーが‘Do you like ○?’と聞く。鬼は裏返しにされている絵の中で1枚を取り、サイコロの絵と一致したら‘Yes, I do.’と答え、一致しなかったら‘No, I don’t.’と答える。答えがYesなら2点、Noなら1点を与える。
- イ) カードゲーム — 4人のグループを作る。1人がカード16枚(水泳をしている絵、ダンスをしている絵、スキーをしている絵、ジャンプしている絵をそれぞれ4枚ずつ)を混ぜて1人4枚ずつ配る。(他の人に見えないようにしてカードを持つ)1番の人がカードを1枚出し、2番の人に渡し、‘Can you ○?’と言う。2番の人はそのカードが自分に必要なら‘Yes, I can’必要ではなかったら‘No, I can’t.’と言う。勝ったら‘Bingo.’と言う。(同じ絵4枚を集めた人、または4枚の違う絵を集めた人が勝ち等 — 教師が決めることもできるし、グループ別に決めることもできる。)

4) 数字指導

- ア) サイコロゲーム - 4人のグループを作り、サイコロを3つずつ準備する。1つのサイコロには6つの動物の絵を挿入し、残り2つのサイコロは1-6の数字を表示する。一人がサイコロ3つを同時に投げる。残りのグループのメンバーは出た動物を見て(牛が出たら)‘How many cows?’と聞き、投げた人は2つのサイコロの目を見て(3, 5が出たら)合わせて‘Eight cows.’と答える。答えた数だけ点数が与えられる。ゲームを面白くさせるために合計した数が特定の数であれば「はずれ」とする。
- イ) 数字探し - 4人のグループになり、グループごとに色鉛筆4色と1から10までの色々な形態、大きさの数字が混ざったB4用紙1枚を配る。4人が色鉛筆を1本ずつ持ち、教師が言う数字(‘five’と言ったら5)を全部探し丸で囲む。(この時丸で囲む時に口で‘five’と発音させる。)探した数だけ点数を与える。残りの9つの数字も同じ方法です。

5) 色の指導

ささやきゲーム — 生徒を3~4つのグループに分け、グループ別に1列に長く並べる。各グループの最後の生徒に色々な色の色紙を1束ずつ配る。1番前の生徒を前に来させ、教師が隠している色紙の色を尋ねさせる。生徒が‘What color is it?’と聞けば、教師が‘Blue’というふうに色を答える。前の列の生徒がもとの位置に戻ったら、2列目の生徒が1列目の生徒に‘What color is it?’と聞き、1列目の生徒は‘Blue’と答える。最後の生徒は該当する色

紙を探して黒板に貼り付ける。早く該当する色紙を正確に探し、貼ったチームの勝ち。

3. インターネットを活用した教授・学習方案

ア. インターネットを活用した英語教育の長所

英語で会話をする機会が限られている韓国の事情では、情報通信技術の活用を通じた教育的効果に対する期待が高いと言える。英語教育でウェブを中心にした情報通信技術の活用は次のような長所がある。

1) 英語学習への本質的な動機を増進させる。

生徒は、全世界がインターネットを通して一緒に繋がっていてインターネットでの多くの情報が英語で表記されている事を認識できる。その結果、生徒はより具体的な興味を持って英語機能の習得の必要性を認識し、英語が単純な好奇心と趣味を満たすレベルを超え、実生活での有効性、必需的で重要なものであることに気づく。その結果、インターネットはただ学習材料としてではなく、日常生活で英語を使う動機を生徒に与える役割を担い、実用的な実生活の言語経験を提供する。

2) 文化的魅力から言語を学習できる。

外国語を学習することは、その文化を学習することであり、目標語の文化に対する理解は、言語に対する理解を増進させると言える。このような観点から、インターネットは学習者が目標語の文化に参加し、他の文化的背景が自身の世界観とどのように違うかということ深く理解し学習できる機会を提供する。

3) 創造的な学習を経験し提示する媒体としての役割となる。

教師はインターネットを通して授業目標を明確に公開でき、ホームページの運営を通して生徒が学習資源を常時利用できるようにしていれば、生徒の学習課程段階をとらえることができる。

4) 自然で実践的な言語学習の環境を提供する。

インターネットを通しての英語学習は、教科書のような形式的な言語形態ではなく、実質的な目的を持って提供されているインターネット上の自然な言語に学習者を誘うことができる。

5) 全世界の情報資源を利用できる。

学習者は全世界の図書館、博物館、公共機関、企業、学習サイト等が提供している文書等

を利用し、各知識分野にアクセスできる。

6) 実践的な課題を与えることができる。

インターネットを活用した教科課程は、学習者に関連した実生活の問題を取り扱うことで、実践的な学習環境を促進できるように設計できる。

7) 個別学習または自己主導的学習の環境を提供できる。

インターネットの学習資料は、視覚的、聴覚的、言語的、物理的な多様な感覚を通して情報を伝達することにより、個別学習者が様式を選択することで情報提供を受け取ることができ、学習の効果を増進でき、また教室での授業でも学習者が得る精神的圧迫感を和らげ、より自然なコミュニケーションにおける英語を習得できる。

8) マルチメディア学習資料の提示を通して学習内容の把握を向上させる。

マルチメディアの教育的活用は、文字、絵、写真、アニメ、音声、動画等を利用し、より生き生きとした学習現場に生徒が接するようにすることにより、より実践的な言語使用環境を提供することができる。

イ. インターネットを活用した英語学習方法

- 1) インターネットに接続し、英語学習のサイトを検索し勉強する。
- 2) インターネット面白い絵を探して保存し、それについて英語による簡単な会話をする。
- 3) サイトに提供されている英語の辞書で分からない単語を調べ活用する。
- 4) サイトに提示されている面白い童話を聞く。
- 5) 簡単な自身のホームページを作って、他の英語のサイトに繋げる。

ウ. インターネットを活用した英語の教授・学習の実施

1) インターネットの検索サイトを活用した例1 (エデュネット²)

下の表は、ウェブを通して該当するサイトを直接検索し、英語の授業ができるように作成された指導案の例である。

6学年 英語 1学期 単元1 : Where are you from?

² 韓国教育學術情報院が発信している総合サイバー教育サイト。教師、生徒、一般国民が教材、学習コンテンツなどに自由にアクセスでき、サイバーコミュニティを構築できる。

教科	英語	学年	6	学習時間	40分
学習形態	状況学習, コミュニケーション中心学習			活用道具	ウェブページ

学習目標

- 自身を紹介し，身分と出身地が話せる。

学習準備物

- 事物，単語カード，プレゼンテーションの資料，コンピューター，CD-ROM，検索エンジン

留意点

- 生徒が国外サイトに接続できる機会を与える。

授業課程

- コミュニケーションの必要性を認識させ，学習の動機を誘発させるために国際空港のwebサイトを提示し，身分と出身地等の自己紹介の表現をするロールプレイゲーム，チャンツ，ゲーム，歌などで慣れさせる。

あいさつ

前時の復習

- ネットワークを通してリスニング理解職の確認のための場面をプレゼンテーションで提示し，説明をよく聞いた後，該当する絵をマウスで選択するようにする。

動機誘発

- 国際空港のサイトを提示し，コミュニケーションが切実に要求されている状況を設定し，学習動機を誘発させるようにする。

勉強する問題の案内

- 自身を紹介し，身分と出身を話してみよう。



学習の手順及び方法の案内

○ 基本学習活動

- (活動 1) 絵を見て慣れる (活動 2) チャンツで慣れる
- (活動 3) シチュエーションゲーム (活動 4) 歌

○ 選択学習活動

- (活動 1) ゲーム (活動 2) 話す
- (活動 3) リスニング (活動 4) 練習

お話作り

- 映写機で入国審査の場面が描かれている絵を拡大し見せ、状況を把握した後、お話を作る。
- CD-ROMの資料を活用し一緒に基本表現に慣れる。
- (教師：生徒), (グループ：グループ), (個人：個人)で役割を決め練習する。
- 発表

チャンツで慣れる

- 一緒に読んで意味を把握した後、CD-ROMを見ながらリズムに慣れ一文ずつ後に続けて繰り返し読む。
- (教師：生徒), (グループ：グループ), (個人：個人)で役割を決め練習する。
- 発表(出身地域を変え適用させる)

シチュエーションゲーム

- 提示されている絵をみてペアになり役割を決め、自己紹介の会話をする。

歌

- CD-ROMを見ながら一緒に歌を聴いて慣れる。
- 上手くできない部分を練習する。
- 質問し、答える部分はおたがいにやりとりしながら歌う。

選択学習活動の案内

- 各自活動を選択し学習する。
- (活動 1) チャンツ/歌の歌詞を完成させるゲーム：インターネットに接続し、チャン

ツと歌の歌詞にある単語を探し、チャンツの歌詞や歌の歌詞を完成させる。(人名はキーボードで入力)

- (活動 2) 話す：クラスメートと教科書の絵を見て今日学習した内容で会話してみる。
- (活動 3) リスニング：学習した内容が入っているCD-ROMをもう一度聞いて話してみる。
- (活動 4) 練習：先生と分からない内容や難しい表現を一緒に練習する。

まとめと確認

- 空港のサイトを見せ(教師：生徒)役割を決め会話をする。
- 一緒に歌を歌う。
- 次回の予告

期待される効果

- 国際空港のサイトを提示することで、私たちの日常生活で外国語(英語)でのコミュニケーション能力が切実に要求される状況があるということを感じかせ、内的な動機を刺激し、授業への積極的な参加を高める。
- 自ら関連サイトを検索し、出入国に関する情報と出入国に必要な英語の表現をより多く知りたいと思うようになる。

参考サイト

<http://www.melbourne-airport.com.au/>
<http://kumu.icsd.hawaii.gov/>
<http://www.edunet4u.net>

2) インターネットの検索サイトを活用した例(全南教育科学研究院)

次の表は英語科教授・学習課程案をウェブと関連させて作成した2つ目の例として、すでに作成された指導案と授業課程の体系をインターネットを通して教師が活用できるように示した例である。

6学年 英語 1学期 単元 2 : Is This York Street?

単元名		2. Is This York Street?
単元の目標	リスニング	道案内の表現を聞いて理解する。
	スピーキング	道を聞いて案内する。
	リーディング	道案内に関する簡単な文章を読む。

	ライティング	位置に関する簡単な文章を書く。
意思疎通機能及び言語の規則	コミュニケーション機能	事実の確認
	言語の規則	Is this _____? It's _____.
語彙	新しい語彙や構文, 文章	street, sir, ma'am, corner, post office, near, restaurant, behind, between, bookstore, building, ask, at the corner, Is this <u>York Street</u> ? It's <u>behind</u> the <u>post office</u> , It's <u>between</u> the <u>bank</u> and the <u>school</u> .
	必要な既習語彙	straight(5-5), turn(5-5), left(5-5), right(4-5) museum(5-13), bank(5-5), park(5-13)
開発 Character		ケビンのお父さんとお母さん, 通行人男女 Ann(5-1) Nami(5-1) Jinho(5-1)
Key Expression		Is this York Street? No, it's behind the post office. It's near the bus stop. Where is York Street? Go straight and turn left at the corner.

領域	教科書の内容		資料開発内容	資料番号
Picture Cards	基本・補充：street, sir, ma'am, corner, post, office, near, restaurant, behind, between, bookstore, building, 深化資料：bus stop, bank, park, hospital, toy shop, museum		street, sir, ma'am, corner, post office, near, restaurant, behind, between, bookstore, building	6-2-1-1 ～ 6-2-1-11
	必要既習語彙	straight(5-5-1-5), turn(5-5-1-6), left(5-5-1-2), museum(5-13-1-1), bank(5-5-1-1), park(5-13-1-5)		
Word & Sentence 2	基本・補充：street, sir, ma'am, corner, post office, near, restaurant, behind, between, bookstore, building, ask, at the corner, It's behind the ____. 深化資料：York・Bay・Green・Main・Apple・King Street		street, sir, ma'am, corner, post office, near, restaurant, behind, between, bookstore, building, ask, at the corner, It's behind the _____. Is this York Street? It's between the _____ and the _____.	6-2-2-1 ～ 6-2-2-16
	① World boxes	go, and, street, sir, ma'am, corner, post office, near, restaurant, behind, between, bookstore, building, ask, corner, help, bus stop, straight, turn left, turn right, museum, bank, hospital, church, park		

	②	(1)	① Dad: Excuse me, sir. Is this York Street? Man: Sorry, I don't know. ② Dad: Where is York Street? Woman: Go straight and turn left at the corner.
	Listen & repeat	(2)	① Ann: Excuse me, sir. Is this Nelson Building? 男性 2 :No. It's behind this building. ② 男性 : Excuse me. Where is Kim's bookstore? Nami: Kim's Bookstore? It's between the bank and the school.
	③ Song		"Is this York Street?"
開発 Characters 3	・ ケビンのお父さん, お母さん, 通行人男女 ・ 友達の家はどこ?		6-2-3-1 ~ 6-2-3-4
Activity & Game 4	深化: 時限爆弾を取り除け!		6-2-4-1
Role-play 5	補充: 友達の家はどこ? 深化: 1. 宝探し 2. チャンツ隠れて 3. 白雪姫はどこへ		6-2-5-1 ~ 6-2-5-4

3) インターネットの検索サイトを活用した例 3

(部分インターネットサイトの活用)

次の表はあるサイトを検索し、授業の一部分に適用できるように提示された指導案の例である。

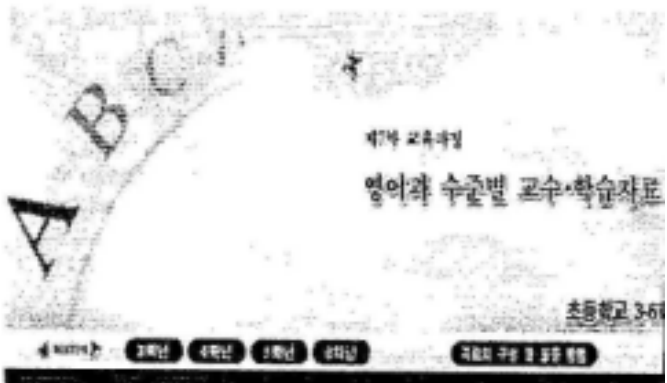
6学年 英語 2学期 単元10 : I'm Stronger than You
--

Unit	10. I'm stronger than you			Teacher	
Date	2003.7.8	Period	the 4 th	Pages	pp. 53-60
Theme	To understand and speak the expressions that compare characteristics of objects				
Objective	Students will be able to understand and speak the expressions that compare characteristics of objects.				
Teaching materials	story telling pictures, CD-ROM, computer, board, box, word cards, handouts, dice. etc..				


Step	Procedure	Teaching activities	Time	Aids & remarks
Introduc-tion	Greetings	▶ Hello, everyone? How are you today? What date is it today? What day is it today? Look at the sky. How's the weather today? Let me call the roll. Is anybody absent? OK, let's get started with the song we've learned. 'SKIDAMARINK'	2'	Make a happy mood a big dice (or a ball) Audiotape handouts

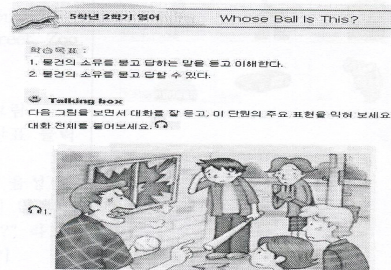
Develop- ment	Warming up	<p>▶ Vocabulary time Why don't you guess what it is? Let's play a guessing game.</p> <p>▶ Tongue twister It's time for Tongue twisters with today's alphabet.</p>	8'	Big board, big box handouts for the tongue twisters
	Introduc- tion Let's look	<p>▶ Introduction of the lesson. Today, we are going to study 'comparing expression' for example... We learned about these sentences before. Now, you can practice them with storytelling and role-playing.</p> <p>- I'm stronger than you. - I'm bigger than you.</p>	3'	computer, CD. word cards.
	Let's listen and speak	<p>▶ Story telling Everyone, look at here, please. I have a interesting story to tell you. Listen carefully. (Tell the story pictures) Did you listen well? OK, on this story, what did you learn? S bigger, smaller, stronger... Very good. Why don't you say the sentence again.</p>	5'	story telling pictures (OHP) sentence cards
	Practice	<p>▶ Now, look at the board There are PSY, GOD, HOT Please guess! What are ththey? S They are singers. No, they are animals. P stands for Penguin, S for Snake... example) Snake is longer than frog...</p>	10'	Picture cards Words cards
	Role play	<p>▶ OK, now, it's time for role play. First, Let's see the script. (Tell students 'a wood cutter and axes' again)</p>	12'	handout (script)
Consoli- dation	Review	<p><i>Let's find sentences and vocabularies with your partner. You did good job. Why don't you give them big hands.</i></p>	5'	Worksheet (word search factory) http://tucows.psi.kr.net
	Say good bye	<p>▶ Say good bye with a song Have a nice break. Bye.</p>	3'	cassette player

4) インターネット検索サイトを活用した例4(総合サイト-5学年中心)

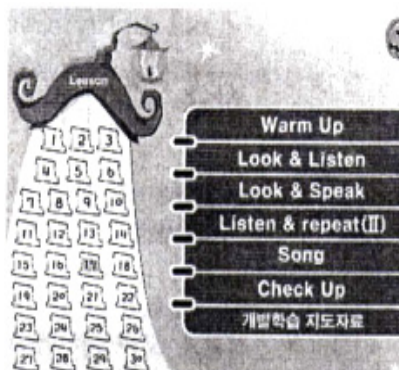
<p>①第7次教育課程 英語科水準別 教授・学習資料 (5つの指導共同開発教授学習資料) (全南教育科学研究院) http://www.cnei.or.kr/jries/web/gong/eeng/index.html- 水準別深化・補充学習資料(特にリーディングとライティングのための画面資料と単元別インターネットサイトがリンクされている)</p>	
--	--

構成	構成の案内及び活用方法
<p>Picture Card Word Card</p>	<p>①資料番号をクリックすると、該当する絵と単語が画面に出てくる。 ②教師はプリントし、ピクチャーカードと単語カードを製作できる。 ③コミュニケーション資料はもちろんゲームや各種の活動で有効な資料として活用でき、読み書きの課程でも活用できる。</p>
<p>Character</p>	<p>①キャラクターの名前をクリックすると絵が出る(キャラクター活用機能) ②コーティングしたり厚紙に貼り付けて参考キャラクターとして使用する。 ③リスニング・スピーキング及びロールプレイの時間に簡単に登場人物を表現でき、実感の沸くコミュニケーション活動とロールプレイゲームができる。</p>
<p>Activity & Games</p>	<p>①韓国語の文書が必要な資料とゲーム方法に関する説明が見れる。 ②次の時間に従い深化資料として活用できる。</p>
<p>Role-play</p>	<p>①補充資料の韓国語の文書をクリックすると、会話内容を見ることができ、アニメをクリックすると、アニメが見れる。 ②画面の下にある▲は会話内容を見ることができ▼はなくすることができる。 ③会話内容は全体の聞き取りと文章の聞き取りがあり、繰り返し練習できる。</p>
<p>Internet Site</p>	<p>①関連サイトにすぐに繋がり、必要な資料を活用できる。 ②基本・深化学習の中の選択学習として活用でき、家庭学習として案内したり教師の資料収集課程で活用できる。</p>
<p>①Word boxes</p>	<p>単元の学習に必要な単語を表に入れ、単語の特色によって色が変わり、視覚的効果を高め、簡単に単語指導がで</p>

		きる。
② Listen & repat	(1)	Key Expressionが入っている(Listen & repeat)文章を表に入れて、クリックすると簡単に移動し、リーディングとライティング活動に役立つ。
	(2)	
③ Song/Chant		チャンツと歌に画面で音と共に簡単に慣れることができる。
④ Role-Play		ロールプレイを台本化し、5, 6年生の文字に対する欲求を充足, 課程学習
② ICT活用教授用ソフトウェア (カンウォン道教育科学研究院) http://san.keric.or.kr/~wbi/2002ict/e5english/index.html 教科書自体となっていて読み書きの文字が早く出てくる。CD使用の不便さをなくした(そのままインターネットサイトに移動が可能)		
構成		構成の案内及び活用方法
① Look & Listen		絵で提示されていて(リスニング)と(停止)機能
② Listen & repeat		該当する絵をクリックすると会話が反復 会話全体が繰り返され1文ずつクリックできないのが短所
③ Let's Play		実際の教室での教師と生徒がゲームをする場面の動画を提示するときに時間がかかるのが短所
④ Look & Speak		CDのような動画や画面が小さい
⑤ Let's Read		教科書の絵を大きく鮮明に提示 単語にカーソルを合わせると単語が読まれ反復機能がある
⑥ Let's sing		楽譜が提示されていて、Playと停止機能がある
⑦ Let's Write		教科書の絵と単語が提示されていて、絵をクリックするとアルファベットの練習に合わせて単語が順番に出てくる 視覚効果を高め簡単に単語の指導ができる
⑧ Role-play		会話に合った絵が出てきて、会話と絵が合っているので理解が簡単 台本がなく、5年生のリーディング課程として残念
⑨ Review		CDの形態と同じで絵が出てくる

③ 5学年リスニング評価資料 http://primary.edupia.com/schoolbool/english/english.asp?p_nYear=5&p_subcode=EN&p_nTerm=2 ○ 資料内容 ・ 学習目標：単元に従った目標 ・ Talking box：ヘッドセットをクリックすると全体の話が聞ける。 をクリックすると短い会話 ・ 原文と解釈：文章を読むのに役立つ	
---	--

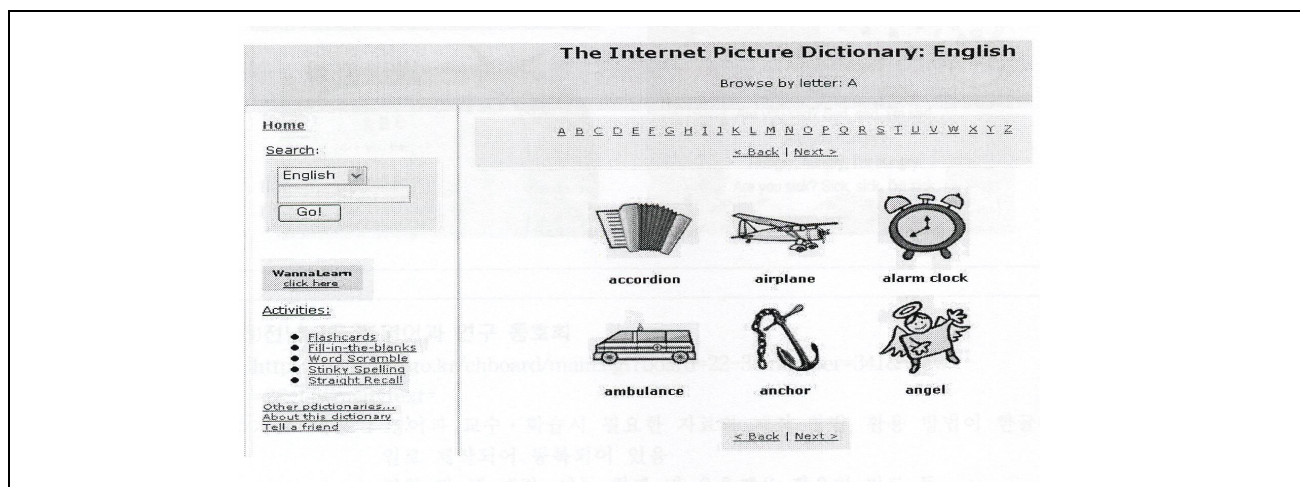
- ④ ICT活用基礎学習理解できていない生徒指導資料英語(ソウル市教育庁)
<ftp://211.252.130.3/pub/2003ict%C8%B0%BF5EB%/15/mainmenu.html>
- 資料内容－教育部CD活用
- ・ Warm up : 本のページがめくられるように絵がめくられ, 単語と音声と一緒に出てくる。
 - ・ Look & Listen(), Listen & repeat Look & Speak, Listen & repeat() Song & Chant, Check up
 - ・ 個別学習指導の資料
教科書の活用の他に多様な活動が単元に提示されている。
- ① 会話を聞いて持ち主を探す
 - ② あみだくじ
 - ③ 絵を見て正しい単語を書く
 - ④ 漫画を見て後に続く言葉をふきだしに記入する。



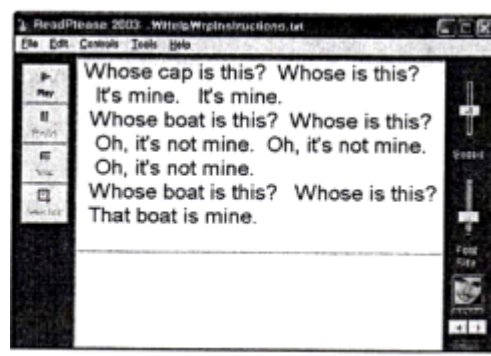
- ⑤ 種類別単語(ピクチャー)辞典のサイト
<http://www.enischool.com/word>
 資料内容 : Phonics(A~Z), Food, House, Nature, People, School, Street, Zoo
- 資料の活用
1. 各項目をクリックー該当する単語と絵
 2. 単語選択・移動ー画面上の矢印をクリック
 3. 絵の上にマウスを移動ー音声
 4. マウスの動きークリック無しで音声
 5. 画面を見せながら, 音声がない状態で絵を見せ “What’s this?”と聞き “It’s an apple.”と答える。



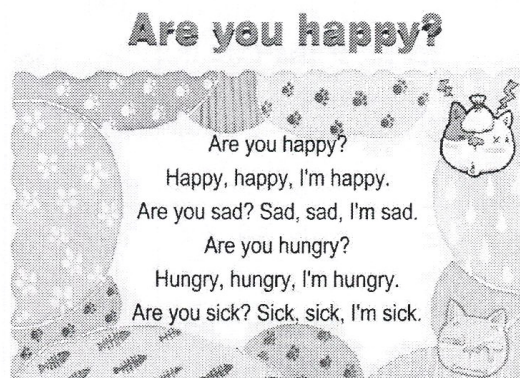
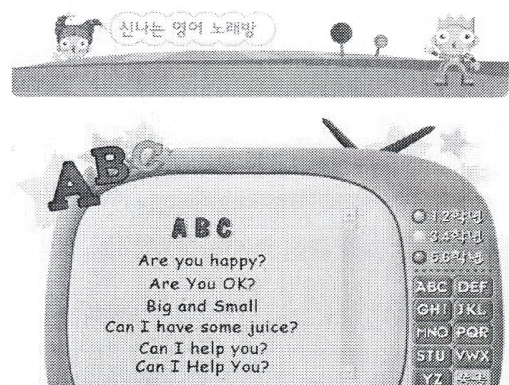
- ⑥ The Internet Picture Dictionary
<http://www.pdictionary.com/cgi-bin/browse.cgi?lang=&letter=a>
- 資料の内容 : 絵と単語が別々に表され, 授業中にそのまま使え, 絵がはっきりしていて鮮明, インターネットのピクチャー英語辞典で小学生に適する単語のレベルで単語が提示される。15のカテゴリー別, アルファベット順に単語が提示され, 単語を学習した後, 左下のメニューから fill-in blank, word scramble, stinky spelling, straight recall ゲームもすることができる。資料はテキスト, gif file となっている。
- 特徴 : 英語は勿論, フランス語, ドイツ語, イタリア語, スペイン語まで表現され, 生徒にアルファベットを使用した英語以外の他の外国語の紹介にもなる。



- ⑦ Read please! <http://readplease.com>
 活用方法：ダウンロードして活用
- File new クリッカー 新しい文章，単語入力
 - Font size：文字サイズ調節可能
 - Speed：速度調節可能
 - 顔の枠：5人の異なった声
- 長所
- ① 文字を書いて読むことができる。
 - ② フォニックスの指導で生徒が直接学習できる
 - ③ 単語を作り音声聞ける



- ⑧ 英語のカラオケ http://www.selfi.com/kids_world/song_list.asp 子どもの世界／英語カラオケ／右側のAlphabetボックス／クリック
- 資料の内容：各学年単元別に歌とチャンツが入っている。
- 特徴：① 低（1，2 学年），中（3，4 学年）高（5，6 学年）に分類されている
- ② 基礎段階の歌とチャンツは歌詞にカーソルを合わせると翻訳される
- ③ その他のクリック－歌と歌詞，スピーカー・ABCの絵をクリック－伴奏だけ流れる。



⑨全南教育庁英語科研究同好会

<http://www.jne.go.kr/chboard/main.cgi?board=22-3&number=341&view=2&howmanytext=>

○資料の内容：英語科教授・学習時に必要な資料と制作方法，活用方法がファイルで製作され，登録されている。
人形及び本の制作，移動式黒板及び牛乳パックを活用した資料等

연구 자료실 [초등영어 교육연구회]				
등록글: 356 개 방문자수:51/12090		LINK <input type="button" value="▼"/>		
번호	제목	이름	작성일	조회
101	24) 4~6인1조 다용도주사위와 간이 파켓	박미순	2001 09 24	268
100	23) 빨간부채,파란부채(웃는-우는 손)	박미순	2001 09 14	381
99	21) Puppet ㉠일회용손가락인형	박미순	2001 09 14	999
98	22) Puppet ㉠변형한 구입손인형	박미순	2001 09 14	260
97	21) 놀기누기기록카드와 자기평가	박미순	2001 09 14	211
96	20) Puppet ㉠일회용접시인형	박미순	2001 09 13	296
95	19) Puppet ㉠1000ml우유팩인형	박미순	2001 09 13	904
94	18) Puppet ㉠이종종이컵 인형	박미순	2001 09 12	295

5) 인터넷検索サイトの活用例 5 (単元別案内) (略)

IV. 英語科評価方案

1. 英語科評価指針

- ア. 小学校での評価は結果中心の評価ではなく，学習できる雰囲気を作る刺激を認知する。
- イ. 生徒の心理的負担を減らすことのできる方法とし，計量的評価は行わない。
- ウ. ゲームやロールプレイの様な意思疎通活動時に参加意欲，態度，意思疎通能力等を観察し叙述式で記述する。
- エ. 音声言語を中心に使用能力の観察，課業遂行等の方法で評価する。
- オ. 深化・補充集団に分ける際には，開かれた教育の授業形態の中で自然に集団が形成される。

英語学習の初期段階である小学校の英語評価は，学習活動の観察を通して英語学習の発達度を点検する水準の評価が望ましく，評価の結果もなるべく生徒の英語学習の意欲を上げるものとならなければならない。英語科の評価として，生徒の自己評価，教師の観察技法による一括式報告書，教師の点検表等の方法と，筆記試験としては選択型質問，自由型質問等の様々な方法で評価をすることができる。

2. 言語機能別評価

ア. リスニング評価

小学英語の評価においてリスニング評価は非常に重要な位置を占めている。リスニング機能の評価は音の識別、アクセントとイントネーション、聞き取った内容の保存能力等を含む。従って、問題の形態としては、音識別問題、イントネーション及びアクセント問題、リスニング理解問題等に分けることができる。

問題形態	問題の例
音 識 別 意 問 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次の2つの音を聞いて同じであれば○，異なるならば×を書きなさい。 ・ 次の絵の中から聞いた音を表す絵を選びなさい。 ・ 次の絵の単語を聞いた順にその番号を書きなさい。
イントネーション及びアクセント問題	<ul style="list-style-type: none"> ・ アクセントが自然であれば○，不自然であれば×を書きなさい。 ・ 2つの文章のイントネーションが同じであれば○，異なるならば×を書きなさい。
リスニング理解問題	<ul style="list-style-type: none"> ・ よく聞いて韓国語で答えなさい。 ・ 次の説明をよく聞いて連結できる時計と絵を繋ぎなさい。

イ.スピーキング評価

スピーキング評価の最も直接的で妥当性のある方法は、口頭面接(oral interview)である。しかし、口頭面接を実施するためには時間が多くかかり実施者の口頭の準備と技術が要求される。口頭面接の困難を克服しながらスピーキングを評価する方法としては、質疑応答、絵やチャートに対する質問と答え等がある。

問題形態	問題例
質疑応答	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師の言葉に続いて話す。 Monday, Tuesday, Wednesday, _____ ・ 教室の中にある物や準備した物を見せながら物の名前と色を質問する。 ・ 教師が表現する表情と言葉を聞いてその言葉に適切に答える。 ・ 個人の問題について質問し答える ・ 教師や友達がしている事を英語で表現する。
絵やチャートによる質問	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次の絵を見て質問に答えなさい。 What is she doing? What is she wearing? ・ 次の絵を見て質問に答えなさい。 How many cows are there? How many apples on the table? ・ 次の絵を説明しなさい。 It's very big.

ウ．リーディング評価


4 学年でのリーディングは文字の認識とアルファベットを識別し読む水準で，5 学年では文字を見て読んだり，簡単な単語の意味を理解する水準である。6 学年では聞いて対応する言葉を探す，簡単な文字遊び，単語の意味と文を読んで内容を理解する，簡単な語彙と文章を読む，文を正し区切って読むことである。



リーディングの機能評価の初級段階では語彙的な能力のみを扱い，意味についての理解力を評価するための絵を提示しその中から意味を考え，中級水準では絵無しで言葉だけで語彙の意味を把握するようにする。語彙力を評価する問題形態としては，真偽及びY・N問題，選択完成問題，選択解答問題，単純完成問題等がある。そして文章理解能力を評価する問題形態としては，絵—文章問題，文章理解問題，文脈に合った言葉を入れる問題等がある。

問題形態	問題例
選択解答問題	<ul style="list-style-type: none"> My sister is a nurse. She _____ ① teachers students at school. ② helps sick people. ③ makes clothes. ④ sales clothes.
単純完成問題	<ul style="list-style-type: none"> My te ____ her is very kind.
問題理解能力の評価文章	<ul style="list-style-type: none"> 絵の内容と合っている文章を選んで結びなさい。 次の文章の内容が正しければY，正しくなければNを書きなさい。 He is my sister. () The bird is swimming. () 次の文章の内容に合う単語を探しその番号を書きなさい。
真偽及びY・N問題	<ul style="list-style-type: none"> 次の絵と単語が合っていれば○，異なっていれば×を書きなさい。
選択完成問題	<ul style="list-style-type: none"> The cat _____ here. ①look, ②plays, ③puts

エ．ライティング評価

小学英語の教育課程で研究するライティングの水準は非常に低い。アルファベットや単語レベルのライティングが中心であり，様々な文章を続けて書く分段レベルのライティングは扱っていない。

問題形態	問題例
書き写し	<ul style="list-style-type: none"> 次の文字を点線に沿って書きなさい。.
スペリングを書く	<ul style="list-style-type: none"> 読まれる単語/文章を文字で書きなさい。 (読まれる文) Sara can't get the ball.
	<ul style="list-style-type: none"> 次の文中の絵を正しい単語に変えて書きなさい。 <p>He likes to play _____.  _____</p>

絵に合う単語を英語で書く	<p>・絵に合った英単語を右の空欄に下記入れなさい。</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> </div> <div style="text-align: center;">  <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> </div> </div>
絵や図表に提示された内容に合った英語を書く	<p>・下の表を見て＜参照＞の様に書きなさい。</p> <p>＜参照＞In-ho can dance. He can play soccer. But he can't swim.</p> <p>1) Peter _____. He _____. But he _____.</p>

3. 評価結果の処理及び活用

ア. 評価結果の処理

小学英語の評価は小学生の英語能力や学業成就度を厳密に測定する評価的目的よりも、英語を学び勉強する課程を助ける教育的目的が大きい。評価結果の処理は単純に生徒に評価の結果に対する情報のみを提供するのではなく、生徒の内的動機を呼び起こし生徒が成就感と挑戦意識を感じることができるようにする必要がある。

英語教科の評価は言語機能別に授業課程の中での参加度と生徒の理解を総合し、叙述的に評価する必要がある。学校教育課程では英語科の学年別成就水準を設定し、多様な評価道具と評価方法で生徒の個人別目標到達度を確認し、授業の質の改善のための資料として活用する。

文章で記述する際には教育課程の目標や学年別の内容と関連させ具体的に言及する必要がある。生徒の参加態度、活動課程、成就意欲、成就度、素質、興味、関心度等が正しい用語で肯定的な評価観に従い客観的に叙述されなければならない。例えば、「集中して聞き自信を持って話し学習の動機が非常に高い。全体的に非常に上手な方だ」、或いは「授業より積極的に参加しようとする努力が必要。リスニングの勉強にもう少し努力が必要」等の用語を使用し叙述することができる。

このために教師は絶えず累加的な記録をする必要があり、これを基に総合的な評価がなされる。

イ. 評価結果の活用

英語教科の評価結果は次の様な用度で活用することができる。

- ・ 生徒に自分が学習しなければならず、すべき事が何であるかを知らせる。
- ・ 生徒に英語学習の成就度を知らせる。
- ・ 生徒に学習動機を与える。
- ・ 教師に生徒の診断及び配置のたけの情報を提供する。
- ・ 教師が教授・学習の水準を調整し教授・学習過程案を作成する際に使う。
- ・ 生徒、父兄、そして学校が評価基準に対する決定を下す際に役に立つ。

V. 英語科教育課程の研修方向

英語科研修の方向は大きく小学英語教育課程の理解，小学英語認定教科書及びそれに従う教材活用，資料製作及び活用方法そして意思疎通能力向上のためのものとして考えられ，具体的な内容は次の通りである。

1. 活動中心の授業のための研修

小学校の生徒は動作とactionを好むので，遊び，ゲーム，chant，roleplay,, 歌，Story telling等を多用に指導するのが望ましい。

2. 資料中心の授業のための研修

多用な資料を活用する事が必要で何よりも英語のネイティブスピーカーを活用し生徒が学習する内容を実際に現場で適用できる機会を提供する事が要求される。

3. 教授方法の多様性のための研修

多用な活動中心の教授・学習を展開する際に活動体系の興味よりも言語的要素に関心を持つように誘導するのが重要であり，一つの教授方法よりも多用な教授方法を混ぜて混合，調整，変形させ使用することが要求される。

4. 状況中心の授業のための研修

EFLの環境としての韓国の英語教育の構造的問題点は，英語に充分に触れることのできる環境を作るのが難しいということだ。従って教師は可能な限り生徒に英語に触れることのできる環境を意図的に作ってやるが必要であり，このためには週1~2時間の英語の授業時間だけでなく，学校生活全般に渡って発生する状況について教師と生徒間，生徒と生徒間で英語に触れることのできる環境を可能な限り多く与える必要がある。

5. 水準別教育課程の運営のための研修

効率的な水準別教育課程を運営させるには，多人数学級は異質集団を編成し，各集団に補助者を配置し補助教師の役割を担当させ，少人数学級は同質集団を編成し，教師が下位集団の補充指導をする事が望ましい。

多様な水準別教授・学習活動の提供のための資料の効率的方案については，同一の資料でそれぞれ他の活動を水準別に提示する活動方案を模索し，同一の資料で時間別運営方法を変形させ提示する必要がある。

6. 適切な評価のための研修

小学校での評価は結果中心の評価ではなく、生徒が注意を集中し学習できるように雰囲気を作る刺激を認知し、生徒の心理的負担を減らすことのできる方法とし、計量的評価をせずに音声言語中心に指導し、音声言語使用能力の観察、課業遂行等の方法で評価し叙述式に記述する。

3. むすび

このほど韓国教育部が2006年8月29日に発布した第7次教育課程の英語に関する部分改訂では、アルファベットの導入時期を初等学校第4学年から第3学年への前倒しにすること、中学校において、スピーキングとライティングを強化すること、そして、各学年間の新語数を調整し、初等学校と中学校間の語彙数差を調整すること、がその主な改訂点として挙げられている（文部科学省、2006）。しかしながら、「水準別教育課程」そのものが消滅したというわけではなく、その運営方法が各学校の実情に合わせて実施されるように修正された、というのが正しい見方である。したがって、本完訳本文にもある、「深化・補充型水準別教育課程の運営方案」は、現在の、そして今後の韓国初等学校英語教育現場での理論的側面を支える貴重な内容であり、その実践を読み解く一つの鍵となる。第7次教育課程部分改訂が2009年3月からの新学期に学年進行で適用される際にも、この完訳資料に基づいた水準別指導が各学校の実情に応じてどのように展開されるのかを見守りたい。

参考文献

教育人的資源部（2006）『小・中学校教育課程部分修正告示』ソウル：教育人的資源部
文部科学省（2006）「韓国」『諸外国の教育の動き』pp.227-260東京：文部科学省

* 本研究は、科学研究費補助金（基盤研究（C）「韓国・中国における学校英語教育政策に関する基礎研究」（研究代表者 木村裕三）（課題番号16520337）の補助を受けた研究の一部である。

** 本稿の翻訳と執筆に当たっては、井上ひろみ氏に全面的にご力を頂いた。記して感謝申し上げます。尚、本稿の内容に関する文責は全て執筆者にある。